

caderno de pelos suos

6º Seminário Brasileiro de Estudos
em Animação 2026 **Pelotas/RS**

SEANiMa#6 ufpeL

realização:



UFPEL



CINEMA
CENTRO DE ARTES | UFPEL

correalização:



Festival
Batata Doce
Universitário de Cinema de Animação



Comissão Organizadora . SeAnima#6

Carla Schneider (UFPel)

Gissele Cardozo (UFPel)

Guilherme Carvalho da Rosa (UFPel)

Comitê Científico

Carla Schneider (UFPel - coordenação)

Alessandra Meleiro (UFRJ)

Antonio Fialho (UFMG)

Christiane Quaresma (Unicap)

Eliane Gordeeff (LAAD/EBA/UFRJ)

Elisangela Lobo Schirigatti (UTFPR)

Flávio Andaló (UFSC)

Flávio Gomes (UFG)

Gabriel Cruz (UFF)

Giselle Gika Carvalho (UVA/UFRJ)

Gissele Cardozo (UFPel)

Guilherme Carvalho da Rosa (UFPel)

Malu Dias Marques (FAAP)

Marcelus Gaio (UFRJ)

Marcus Buccini (UFPE)

Mariana Tavares (UFMG)

Maurício Gino (UFMG)

Mônica Stein (UFSC)

Roberto Tietzmann (PUCRS)

Sérgio Nesteriuk (UAM)

Simon Brethé (UFMG)

Vivian Herzog (UFPel)

Site

www.seanima.org

Instagram

[@seanima_br](https://www.instagram.com/seanima_br)

You Tube

[@seanima_br](https://www.youtube.com/seanima_br)

Edições do SeAnima

VI • 2026 • [programação](#) • [transmissão](#)

UFPel . Universidade Federal de Pelotas (Pelotas - RS)

V • 2024 • [programação](#) • [transmissão](#)

On-line - Apoio: UFF e UFRJ . Universidade Federal Fluminense e Universidade Federal do Rio de Janeiro (Rio de Janeiro - RJ)

IV • 2021 • [programação](#) • [transmissão](#)

On-line - Apoio: UFPel . Universidade Federal de Pelotas (Pelotas - RS)

III • 2020 • [programação](#) • [transmissão](#)

On-line - Apoio: UTFPR . Universidade Tecnológica Federal do Paraná (Curitiba - PR)

II • 2019 • [programação](#)

UVA . Universidade Veiga de Almeida (Rio de Janeiro - RJ)

I • 2018 • [programação](#)

PUCRS . Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (Porto Alegre - RS)

Apresentação

É com carinho que entregamos este caderno de resumos, reunindo os trabalhos apresentados na 6ª edição do SeAnima, distribuídos em oito mesas temáticas ao longo do seminário. Depois de três edições virtuais (2020, 2021 e 2024), voltamos a nos encontrar presencialmente no Centro de Artes (UFPel), e este caderno também retrata esse reencontro: a prova de que a comunidade que se articula desde 2018 em torno da pesquisa em animação nos ambientes universitários brasileiros segue viva, ativa e em crescimento.

Ao longo destas páginas você encontrará pesquisadores de instituições espalhadas por todo o país. Os temas reunidos são igualmente diversos: história do SeAnima e presença das mulheres na animação; ensino, direção de arte e materialidade em pintura e stop-motion; som e música na construção de personagens; representações queer e modos de produção da indústria; e os efeitos da inteligência artificial e da captura de movimento nos processos criativos. Tivemos o cuidado de, ao lado do nome de cada autor, publicar o e-mail de contato, e de trazer, ao final de cada resumo, uma mini biografia para você conhecer um pouco mais sobre quem escreveu.

Desejamos que essa leitura desperte novas perguntas, parcerias e estudos, fortalecendo a pesquisa em animação no Brasil.

Comissão Organizadora — SeAnima#6

Sumário

	Resumo	Pág
1	SeAnima: memória e perspectivas das cinco primeiras edições (2018-2024) Carla Schneider, Gabriel Filipe Santiago Cruz	6
2	O ensino do cinema de animação como experiência fenomenológica: territorialidade, afeto e essencialização da linguagem André Luis Porto Macedo	11
3	Universitárias na animação brasileira: presença nos cursos da UFMG, UFPel e UFSC Laryssa Moreira Prado, Carla Schneider	16
4	Atuando com o Lápis - Uma Investigação Prática Sobre o Trabalho do Animador Enquanto Ator Rafaella Milani Santos	21
5	Paisagem sonora onírica: Sonhos de Sal e o design de som para animação Júlia Caroline de Oliveira Madruga, Cintia Langie	24
6	Animação e Games: uma comparação no processo de desenvolvimento de animações no cinema e nos jogos digitais Rodrigo Moraes da Silva, Eduardo Dos Santos Haubmam, Davi Frederico Do Amaral, Alexandre Severo Masotti	28
7	Relato do clube acadêmico de jogos UFPel (C.A.J.U) e seus processos Eduardo dos Santos Haubmam, Rodrigo Moraes da Silva, Alexandre Severo Masotti, Davi Frederico Do Amaral Denardi	32
8	Análise comparativa da adaptação da trilogia “Indiana Jones” para jogo LEGO Ruan Piedras da Silveira, Raphael Fuchs Silveira, Alexandre Severo Masotti, Adriane Borda Almeida da Silva	35
9	A câmera como agente narrativo em animações para videogame: da visualização à construção de sentido José Archanjo Christo Neto, Alexandre Severo Masotti	38

	Resumo	Pág
10	A industrialização da animação e seus impactos no caráter artístico Natacha de Souza, Gabrielly Hand, Ana Felix	41
11	O universo transmidiático do Mundo Bitá: um caso de sucesso no mercado da animação pernambucana Tiago de Jesus Santos Costa	45
12	Vampiras e Bruxas: uma leitura sáfica em animações Helena Arioli Jamielniak, Bruno Azzani Braga	49
13	Antes do corpo, a voz: a construção sonora do personagem na animação Gerson Rios Leme	54
14	O personagem algorítmico: tensões acerca da autoria no design de personagens com inteligência artificial Taís de Barros, Roberto Tietzmann e Guilherme Taborda Pereira Da Cunha	58
15	Cinema expandido e inteligência artificial Raphael Fuchs Silveira, Alexandre Severo Masotti	62
16	Criando o “Saguão.IA” – relato da exploração de uma ferramenta de IA dedicada à animação Roberto Tietzmann, Marcelo Augusto Coelho Carvalho, Sofia da Silva Henriques, Taís de Barros	66
17	Pintando ‘See’ - O processo intuitivo de criar a história e experimentações com tinta em vidro Julia de Macedo Nicolescu, Tuula Leinonen, Eliane Gordeeff	71
18	Direção de arte e processos artesanais no curta-metragem "Peixe Seco e Defumado" Aline Golart da Cunha, Helene Gomes Sacco	76
19	A materialidade uncanny de La Casa Lobo (2018) Gabriel Alonso Torres, Luciana Paula Castilho Barone	80

	Resumo	Pág
20	Ecosistema RS-fantástico e os desafios de produzir uma animação através de mocap no RS – estudo de caso do Jardim da Rua 13 Lucas Mori Flores, Pedro de L. Marques, Norberto Kuhn Junior, Serje Schmidt	84
21	A fundamentação do plano de animê 2D a partir do layout Raphael Maio, Carla Schneider	89
22	Entre o individual e o coletivo: o processo de criação em animação acessível no contexto acadêmico. Eduarda Lamego Guerra, Fábio Jabur de Noronha	93
23	Do Arco-Íris à Limonada: A construção de personagens animados dentro do psicológico queer Ursula Costa Marques, Carla Schneider, Théo Sampaio	97
24	Padronização formal na animação digital contemporânea, uma análise estética em Asterix & Obelix: O Combate dos Chefes (2025) à luz de Hogarth e Diderot Júlia Amon Perondi, James Zortéa Gomes	101
25	Da câmara aos cartoons e dos cartoons ao TikTok: música clássica e efeitos sonoros na cultura audiovisual Marine dos Santos Porto	106
26	O gesto como suporte à limitação da técnica animada stop motion Thiago Rodrigues de Almeida	111
27	Rastros e memória: A revelação do processo animado em Guaxuma Alice Martins Graziuso, James Zortéa	116
27	Surrealismo e Pixillation: quando a vida imita a técnica Augusto Ramos Bozzetti	121



SeAnima: memória e perspectivas das cinco primeiras edições (2018-2024)

Carla Schneider - ufpel.carla@gmail.com
autora/autor principal e apresentadora/apresentador

Gabriel Filipe Santiago Cruz (UFF)

introdução

Este estudo propõe um resgate histórico das trajetórias que fundamentaram a criação e a continuidade do SeAnima — Seminário Brasileiro de Estudos em Animação. A investigação dedica-se à análise documental e memorialística das cinco primeiras edições do evento, cujas articulações iniciaram-se em 2014 e culminaram em sua fundação oficial em 16 de maio de 2018.

A problematização que justifica este registro reside na necessidade de registrar a memória de uma história em construção, buscando compreender as iniciativas necessárias para a consolidação de uma rede nacional de estudos que supere lacunas históricas de representatividade, tanto em fóruns acadêmicos quanto em janelas de exibição para a produção universitária de filmes animados. Neste sentido, o trabalho vincula-se diretamente à preservação da memória acadêmica e institucional da área de animação no Brasil.

Esse cenário de ensino e pesquisa teve um de seus marcos iniciais na década de 1980, com a oferta de uma ênfase na área pela Escola de Belas Artes da UFMG (Tavares, 2025). Tal trajetória de expansão tornou-se mais expressiva a partir de 2004, com a primeira especialização lato sensu na PUC-Rio (Cruz, 2013), mas foi a implementação de bacharelados e cursos tecnólogos, após 2006, que impulsionou a produção de monografias e filmes universitários. Esse processo de amadurecimento consolidou-se em 2016, com a inclusão do curso de Design de Animação no catálogo nacional de cursos superiores de tecnologia do Ministério da Educação (BRASIL, 2016), e foi acompanhado pelo crescimento de dissertações e teses mapeadas pela plataforma Acadêmicos da Animação desde 2012. Todavia, apesar desse avanço científico, a carência de fóruns dedicados ainda resultava na dispersão de trabalhos em eventos de áreas como audiovisual, design e games.

Diante desse contexto, o objetivo geral deste trabalho é realizar o resgate documental das cinco edições do SeAnima que ocorreram no período de 2018 a 2024. Busca-se analisar como modelos externos e demandas internas atuaram como catalisadores para a fundação do seminário, reafirmando seu legado de qualificação e



reconhecimento da produção científica e audiovisual da animação brasileira.

questões metodológicas

Esta pesquisa caracteriza-se como um estudo documental e bibliográfico de cunho histórico-descritivo. A abordagem documental orientou-se pelos critérios de análise de contexto e autenticidade das fontes primárias (Cellard, 2012), com procedimentos fundamentados no levantamento de atas de reuniões datadas de 2014, registros de e-mails, interações em comunidades on-line e redes sociais, além de projetos de curadoria e catálogos de mostras universitárias. O caráter histórico-descritivo, por sua vez, sustenta-se na perspectiva de que a pesquisa não se limita à descrição dos fatos, mas busca estabelecer correlações entre as articulações iniciais e a consolidação do evento (Gil, 2017).

Nesse sentido, a coleta e a análise de dados estruturaram-se em três etapas cronológicas e temáticas integradas. A primeira, voltada à recuperação de registros iniciais (2013–2017), abrange as sementes institucionais e as articulações que antecederam a fundação do SeAnima, incluindo a influência de fóruns internacionais latino-americanos. Na sequência, a fase de fundamentação e criação (2018) dedica-se ao exame dos acontecimentos essenciais que definiram a estrutura do seminário e a realização de sua edição inaugural.

Por fim, a terceira etapa estabelece um recorte comparativo entre os diferentes formatos e circunstâncias de realização do evento. Os encontros presenciais de 2018 e 2019 constituem o referencial pré-pandemia. A transição para o formato on-line é observada nas edições de 2020 e 2021, realizadas durante a pandemia da COVID-19, cujo estado de emergência sanitária foi declarado pela OMS entre 11 de março de 2020 e 5 de maio de 2023. A investigação contempla ainda o intervalo de 2022 a 2024, no qual apenas um encontro foi realizado (em 2024), já inserido na fase pós-pandemia, embora mantendo o formato on-line.

resultados e discussão

Os dados documentais revelam que o SeAnima emergiu de uma demanda por espaços de visibilidade acadêmica voltados à animação no Brasil. A análise identificou um encontro inaugural em 29 de julho de 2014, na Fundição Progresso (RJ), durante a 22ª edição do Anima Mundi. O convite, enviado via e-mail pelos professores Carla Schneider (UFPel) e Maurício Gino (UFMG), congregou 16 docentes de nove instituições (UFMG, UFPel, UVA, UFF, UFJF, ESPM-RJ, PUC-Rio, UniCarioca e Anhembi Morumbi). A pauta antecipava os pilares do futuro seminário: identificação de pesquisadores, mobilidade acadêmica e o diagnóstico de que a animação, embora tratada majoritariamente como disciplina isolada no Design, iniciava um processo de



mudança com os bacharelados específicos na UFMG e UFPel.

Foi observado que, de certa forma, esse movimento foi impulsionado pela criação da Sur a Sur — Rede Latino-Americana de Estudos de Animação gestada em 2013 e consolidada em 2014 com o 1º Ateneo Internacional de Investigadores, sob a liderança da Universidad Nacional de Villa María (Argentina). Ao integrar pesquisadores de instituições argentinas, chilenas, colombianas e brasileira, a Sur a Sur demonstrou (Siragusa, 2015) a potência da produção de conhecimento horizontal e interinstitucional. Contudo, registros de e-mails e debates na comunidade 'Escola Superior de Animação BR' (Facebook) indicam que, em 2017, ainda inexistia uma rede que se configurasse como representação da animação universitária brasileira, tanto em termos de pesquisa quanto de produção audiovisual. Tal lacuna tornou-se crítica em 2018, centenário da animação brasileira: durante a homenagem no Festival de Annecy (França), essa ausência manteve a produção das universidades à margem da seleção oficial.

Nesse cenário, 2018 consolidou-se como um marco extraordinário. Em maio, a ECO-UFRJ lançou o Prêmio Le Blanc; em julho, o Anima Mundi acolheu a mostra 'Três Décadas de Animação na UFMG', com 27 filmes universitários; em agosto, o Conexões Gramado Film Market criou sua 1ª Mostra de Filmes Universitários — que em 2026 atinge a oitava edição competitiva. O ápice ocorreu entre setembro e novembro com a primeira edição do SeAnima (PUCRS), reunindo 14 instituições (UFMG, UFPel, PUC-Rio, PUCRS, FAAP, UVA, Unisinos, Méliès, USP, ESPM, Unicuritiba, UFC, UTFPR e UAM), seguida pelo 1º Seminário Internacional de Pesquisas em Animação (UFMG) e pela 2ª Semana de Animação na USP.

A análise histórica do SeAnima revela uma evolução estratégica: a proposta de maio de 2018 como "Sociedade de Estudos em Cinema de Animação" (inspirada na Socine) foi convertida em "Seminário" em junho para contornar complexidades burocráticas e focar no encontro científico. As edições presenciais de 2018 (Porto Alegre) e 2019 (Rio de Janeiro) fortaleceram o intercâmbio docente, resultando na publicação de três dossiês de trabalhos completos na revista Diálogos com a Economia Criativa (ESPM-RJ) entre 2018 e 2022.

A transição para o formato on-line em 2020, imposta pela pandemia, foi paradoxal: ampliou o alcance geográfico, mas a sobrecarga de gestão comprometeu a periodicidade, tornando o evento bienal em 2022 e gerando riscos de descontinuidade em 2023.

A partir de 2026, o SeAnima encontra-se em fase de reformulação e qualificação técnica visando a sexta edição no formato original, presencial, trabalhando em colaboração com um segundo evento, o Batata Doce - Festival Universitário de Filmes de Animação realizados por estudantes da UFPel.



considerações finais

Esta pesquisa demonstra que a criação do SeAnima foi o desdobramento de uma maturação coletiva da área no Brasil. Ao analisar a trajetória entre 2014 e 2024, o seminário cumpriu sua função primordial de reunir pesquisadores, fomentar a docência e superar a dispersão acadêmica que mantinha a produção universitária à margem de espaços científicos e janelas de exibição.

O intercâmbio com a rede Sur a Sur e o diagnóstico de lacunas em festivais como Annecy atuaram como catalisadores decisivos para a sua fundação. Contudo, persistem desafios: a consolidação de uma rede de pesquisadores mais estruturada, um modelo de produção do evento mais sustentável e a efetivação dos Anais das edições de 2019 a 2024.

A contribuição deste trabalho reside no resgate histórico que amplia os horizontes para além do SeAnima, permitindo reconhecer outras iniciativas consolidadas pelo Brasil no campo da pesquisa em animação — como o Seminário Nacional Cinema em Perspectiva, promovido pelo Curso de Cinema e Audiovisual da UNESPAR, que desde 2017 conta com um simpósio dedicado a essa temática. Esse olhar atento revela iniciativas que foram construindo silenciosamente o campo e que agora começam a ganhar a visibilidade que merecem, reafirmando a credibilidade acadêmica da animação brasileira como legado para as futuras gerações.

referências

BRASIL. Ministério da Educação. Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia. Brasília: MEC, 2016.

CELLARD, A. A análise documental. In: POUPART, Jean et al. A pesquisa qualitativa: enfoques epistemológicos e metodológicos. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2012. p. 295-316.

DIÁLOGO COM A ECONOMIA CRIATIVA, Rio de Janeiro, v. 4, n. 11, maio/ago. 2019. Dossiê SeAnima. E-book. Disponível em: <https://dialogo.espm.br/revistadcec-rj/issue/view/18>. Acesso em: 30 mar. 2026.

GIL, A.C. Como elaborar projetos de pesquisa. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

SIRAGUSA, C. et al. (comp.). Memorias del 1° Ateneo Internacional de Investigadores de la Red Latinoamericana



de Estudios de Animación Sur a Sur. 1. ed. Villa María: Universidad Nacional de Villa María, 2015.

CRUZ, G. F. S. Desenvolvendo Narrativas Animadas para a educação. Dissertação de mestrado. PUC-Rio, 2013.

TAVARES, M. Escola de Belas Artes, UFMG: pioneirismo no ensino da animação em universidade brasileira. In: TAVARES, M. et al. (org.). Pesquisas em animação: conexões internacionais. 1. ed. Belo Horizonte: Ramallete, 2025. v. 2. E-book. Acesso em: 30 mar. 2026.

Mini-Bio: Carla Schneider é doutora em Comunicação e Informação (UFRGS), professora e pesquisadora (UFPeL) com foco nas dimensões técnicas, artísticas e sociais da animação. É idealizadora e colaboradora em plataformas de memória e difusão, como Mulher Anima e Acadêmicos da Animação. Participa da organização e realização do SeAnima desde a fundação do evento, contribuindo para o reconhecimento da produção nacional no campo da animação.



O ensino do cinema de animação como experiência fenomenológica: territorialidade, afeto e essencialização da linguagem

André Luis Porto Macedo - andremace@gmail.com

autora/autor principal e apresentadora/apresentador

introdução

Este trabalho investiga o ensino do cinema de animação a partir de uma perspectiva fenomenológica, territorial e estética, deslocando-o de uma abordagem técnico-instrumental para uma experiência fundada no encontro, na corporeidade e na emergência do sentido. Inserida no campo da formação docente em educação, a pesquisa propõe compreender como o processo de aprendizagem pode se constituir como acontecimento, articulando território, afeto e linguagem.

A proposta parte de oficinas de animação realizadas em contextos territoriais específicos, onde o ensino não se organiza a partir de conteúdos previamente definidos, mas emerge das vivências, memórias e expressões dos participantes. Inspirado na experiência de alfabetização em Angicos, o trabalho assume como princípio metodológico a valorização do universo vocabular dos sujeitos, aqui compreendido como universo imagético afetivo, em consonância com a perspectiva dialógica de FREIRE (1987).

Nesse contexto, a linguagem do cinema de animação é tratada em seu nível mais essencial, como gesto primordial de dar vida ao inanimado, anterior à formalização técnica. Tal compreensão dialoga com a fenomenologia da percepção ao considerar o conhecimento como experiência encarnada e situada (MERLEAU-PONTY, 2011), ao mesmo tempo em que se aproxima de abordagens do campo da animação que compreendem o gesto animado como fundamento expressivo da linguagem (GRAÇA, 2006; WELLS, 2006; CHONG, 2011).

Ao privilegiar o gesto, o olhar e a experiência como núcleos da criação, o estudo desloca o foco das abordagens centradas em marcos técnicos e estilísticos, propondo uma leitura da animação como acontecimento sensível e relacional (BENDAZZI, 2017).

O estudo busca, assim, problematizar o ensino utilitarista predominante na escola contemporânea, propondo uma alternativa baseada na reterritorialização da experiência educativa e na atuação do professor como



mediador sensível, ou educador fruidor.

questões metodológicas

A pesquisa caracteriza-se como um estudo qualitativo de base fenomenológica, articulando investigação empírica e análise teórico-conceitual. O trabalho foi desenvolvido por meio de oficinas territoriais de cinema de animação, compreendidas como dispositivos de investigação, nas quais o processo educativo é analisado a partir de sua dimensão vivida, sensível e relacional.

Os procedimentos envolveram: (1) realização de oficinas em territórios específicos, com atividades voltadas à expressão imagética dos participantes; (2) levantamento de dados por meio de registros audiovisuais, anotações de campo e observação participante; e (3) organização dos materiais produzidos com apoio da plataforma digital Kinecom, utilizada como suporte técnico e ambiente de colaboração.

Como instrumento analítico, foram elaboradas tabelas de avaliação do “sentido bruto”, inspiradas na experiência de alfabetização de Angicos, que operam como dispositivos de leitura do acontecimento educativo. Os critérios de análise consideram a intensidade afetiva, o nível de engajamento, a presença, a interação e a emergência de sentido nas práticas desenvolvidas.

A fundamentação teórica articula a fenomenologia da percepção, ao compreender o conhecimento como experiência encarnada (MERLEAU-PONTY, 2011), a pedagogia crítica e dialógica (FREIRE, 1987), e as noções de territorialidade e espaço vivido (SANTOS, 2006; BISPO, 2023). No campo da animação, o estudo dialoga com a compreensão do gesto animado como fundamento expressivo da linguagem (GRAÇA, 2006), articulando-o à noção de emergência do sentido na experiência.

O foco analítico recai sobre a atuação do professor mediador, buscando compreender como sua presença se configura em um ambiente formativo não estruturado por modelos tradicionais de ensino.

resultados e discussão

A pesquisa encontra-se em fase de coleta e sistematização dos dados, com a realização de oficinas territoriais de cinema de animação e organização dos registros produzidos (audiovisuais, anotações de campo e materiais dos participantes). A análise preliminar, realizada por meio das tabelas de avaliação do “sentido bruto”, permite identificar tendências consistentes no comportamento do processo formativo.



Os resultados parciais indicam que o ensino da animação, quando articulado à territorialidade e à experiência sensível, produz níveis elevados de engajamento e implicação dos participantes. Observa-se que a linguagem da animação emerge de forma orgânica, não como conteúdo previamente estruturado, mas como expressão de experiências vividas, confirmando a hipótese de que a aprendizagem se intensifica quando vinculada ao universo afetivo e simbólico dos sujeitos (FREIRE, 1987).

Em contrapartida, práticas baseadas em instruções técnicas isoladas tendem a reduzir a intensidade do envolvimento, evidenciando uma dissociação entre aprendizagem e experiência. Esse dado dialoga criticamente com modelos utilitaristas de ensino, ao mesmo tempo em que reforça a compreensão fenomenológica do conhecimento como experiência encarnada e situada (MERLEAU-PONTY, 2011).

As tabelas de avaliação demonstram potencial analítico ao evidenciar variações na densidade afetiva das atividades, permitindo compreender como determinados dispositivos pedagógicos potencializam ou limitam a emergência do sentido. Nesse contexto, a atuação do professor-mediador revela-se central: quando assume uma postura de escuta e abertura, sua presença favorece a constituição de um ambiente propício à emergência do pensamento em sua dimensão mais direta.

Os dados também permitem aproximar a noção de “sentido bruto” da compreensão do gesto animado como fundamento expressivo da linguagem, na medida em que ambos se configuram como formas de emergência do sentido anteriores à sua formalização técnica (GRAÇA, 2006). Tal aproximação sugere que o ato de animar pode ser compreendido como manifestação sensível do pensamento em estado nascente.

A relação entre presencial e digital também se apresenta como elemento relevante. Enquanto o território presencial intensifica a dimensão intersubjetiva e afetiva, o ambiente digital atua como suporte organizador das demandas técnicas, configurando uma dinâmica complementar.

Esses achados preliminares indicam a pertinência da proposta investigativa, ao evidenciar que práticas educativas ancoradas na experiência, no território e na sensibilidade ampliam as possibilidades de aprendizagem, tensionando os modelos tradicionais e contribuindo para a reflexão sobre a formação docente no campo da animação.

considerações finais

O estudo alcança seus objetivos ao demonstrar que o ensino do cinema de animação, quando ancorado na experiência sensível e na territorialidade, potencializa a aprendizagem e amplia a implicação dos participantes.



A questão de pesquisa é parcialmente respondida ao evidenciar que a atuação do professor como mediador sensível — ou educador fruidor — é decisiva para a emergência do pensamento em sua dimensão pré-reflexiva.

A investigação contribui ao deslocar o ensino da lógica técnico-instrumental para uma perspectiva fenomenológica, articulando experiência, afeto e linguagem. Ao aproximar o “sentido bruto” do gesto animado (GRAÇA, 2006), sugere-se que animar pode ser compreendido como manifestação do pensamento em estado nascente.

Como limitação, destaca-se o caráter situado das oficinas e o estágio em desenvolvimento da pesquisa. Sugere-se ampliar os contextos investigados em estudos futuros.

O trabalho reafirma a relevância de práticas educativas mais sensíveis e territorializadas na formação docente contemporânea.

referências

BENDAZZI, Giannalberto. Animation: a world history. Boca Raton: CRC Press, 2017.

BISPO, Antonio. A terra dá, a terra quer. São Paulo: Ubu Editora, 2023.

CHONG, Andrew. Animation: the basics. London: Routledge, 2011.

FREIRE, Paulo. Educação como prática da liberdade. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GRAÇA, Marina Estela. Entre o gesto e o olhar. São Paulo: Annablume, 2006.

ILLICH, Ivan. Sociedade sem escolas. Petrópolis: Vozes, 1985.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.

MERLEAU-PONTY, Maurice. Fenomenologia da percepção. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

SANTOS, Milton. A natureza do espaço. São Paulo: Edusp, 2006.

WELLS, Paul. Understanding animation. London: Routledge, 2006.



Mini-Bio: André Luis Porto Macedo. Professor do curso de Cinema de Animação da UFPel e doutorando em educação na Faculdade de Educação da UFPel.



Universitárias na animação brasileira: presença nos cursos da UFMG, UFPel e UFSC

Laryssa Moreira Prado - larymprado@gmail.com
autora/autor principal e apresentadora/apresentador

Carla Schneider

introdução

A universidade é um espaço de formação e reflexão que fomenta a diversidade de pensamento e a liberdade de experimentação, configurando-se como um ambiente que estimula e orienta as trajetórias — individuais e coletivas — dos futuros profissionais.

Nos cursos de Animação no ensino superior, especificamente, essa formação fundamenta-se no aprendizado prático com suporte e acompanhamento profissional, bem como no estímulo à promoção e exibição de trabalhos em mostras e festivais, conectando o talento dos estudantes às demandas do mercado.

Para as mulheres, a disponibilidade desses recursos tangíveis e intangíveis dentro de um contexto que supostamente garante equidade de gênero, raça, classe, sexualidade e outras categorias de diferença, é essencial. Se por um lado a percepção é que na indústria elas ainda são minoria, é na universidade que observamos um espaço que propicia o reconhecimento e desenvolvimento de talentos.

Contudo, ainda persiste a escassez de dados e informações sobre a formação de mulheres na animação brasileira e no exterior, visto que essa linguagem raramente recebe o mesmo nível de observação empírica dedicado ao live-action (Smith et al., 2019). Uma das raras fontes disponíveis neste sentido é a pesquisa Increasing Inclusion in Animation (Smith et al., 2019), realizada nos Estados Unidos pela Women in Animation (WIA) e a USC Annenberg Inclusion Initiative, que examinou o ecossistema da animação sob a ótica da inclusão de gênero no país. Entre seus desdobramentos, o estudo mapeou o quantitativo de mulheres matriculadas em cinco programas universitários renomados — USC, UCLA, CalArts, Ringling College e SVA — nos anos 2016 e 2018. Os resultados mostraram que mais da metade dos estudantes eram mulheres (65% em 2016 e 69% em 2018).

Como forma de dar início à sistematização de dados similares no Brasil, este trabalho retoma os estudos do artigo "A influência do ambiente universitário nas produções das mulheres na animação brasileira" (Schneider;



Prado; Lindoso; Bolshaw, 2021) e as ações do Mulher Anima, do qual as autoras fazem parte, para propor a análise de dados quantitativos e qualitativos sobre a formação de mulheres em três Instituições de Ensino Superior (IES) públicas nacionais no campo da Animação.

Para este resumo, apresentamos registros de dados coletados nos bacharelados de “Cinema de Animação e Artes Digitais” (UFMG), “Animação” (UFSC) e “Cinema de Animação” (UFPeI). Tais dados integram a primeira parte do estudo “Universitárias na Animação Brasileira” que prosseguirá com a segunda fase sobre mapeamento de cargos ocupados por egressas na indústria da animação; e a terceira com enfoque na análise da percepção dessas profissionais sobre a sua inserção e as oportunidades neste mercado de trabalho no país.

questões metodológicas

Quanto à abordagem metodológica, estruturamos a pesquisa em três frentes: (1) levantamento de estudos sobre o tema dentro e fora do Brasil a partir de organizações e coletivos como WIA (Woman in Animation), MIA (Mujeres en la Industria de Animación) e RAMA (Red Argentina de Mujeres y Diversidades de la Animación); (2) análise documental dos Projetos Pedagógicos de Curso (PPCs) dos bacharelados selecionados, consultados em seus sites oficiais; e (3) levantamento de relatórios de ingressantes com recorte de gênero (2018–2025), obtidos mediante contato direto com coordenadores e secretarias dos cursos, via e-mail e WhatsApp.

Para a delimitação do período observado (2018 a 2025) consideramos o marco da pandemia de Covid-19, compreendido entre 11 de março de 2020 e 05 de maio de 2023, conforme declarações da Organização Mundial da Saúde (OMS). Dado o caráter atípico do ingresso universitário nesses três anos, o recorte foi expandido para dois anos anteriores e dois posteriores à emergência sanitária. Acreditamos que essa amplitude permite o cruzamento de dados atualizados com períodos de normalidade institucional.

No que tange à natureza das informações, os dados qualitativos derivam das diretrizes contidas nos PPCs, enquanto os quantitativos (número de ingressantes por IES, ano e gênero) foram sistematizados em uma matriz que correlaciona o intervalo temporal aos ingressantes da UFMG, UFSC e UFPeI. Essa organização viabilizou a análise comparativa das porcentagens de homens e mulheres que ingressaram nos referidos cursos no período estabelecido.

resultados e discussão

A análise comparativa entre os Projetos Pedagógicos de Curso (PPCs) da Universidade Federal de Minas Gerais



(UFMG), da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) e da Universidade Federal de Pelotas (UFPel) revela que cada um deles possui uma identidade pedagógica vinculada à sua origem e à unidade acadêmica que o sedia, compondo três trajetórias distintas para o ensino superior público de animação no Brasil.

Geopoliticamente, as instituições têm localizações estratégicas em polos de produção audiovisual e tecnológico: a UFMG (Belo Horizonte/MG) vinculada à Escola de Belas Artes e à potência do sudeste a partir do eixo Rio-São Paulo; a UFSC (Florianópolis/SC) insere-se no Departamento de Expressão Gráfica, aproveitando a presença de estúdios de tecnologia e games na região; e a UFPel (Pelotas/RS) integra-se ao Centro de Artes, valendo-se da tradição cultural local e da crescente economia criativa do extremo sul. Esses contextos moldam perfis de saída específicos: a UFPel forma o realizador cinematográfico; a UFMG, o artista-pesquisador transdisciplinar; e a UFSC, o projetista de animação focado em design.

Com algumas exceções, é notável que o número de mulheres e homens que ingressaram anualmente entre 2018 e 2025 é bastante similar. Entretanto, mesmo com uma margem pequena de diferença, as mulheres foram maioria em 15 das 24 turmas em questão (60,5%), sendo que em 3 delas (12,5%) o número foi o mesmo entre feminino e masculino.

A respeito dos números informados, a UFSC detalhou que a variação da quantidade de vagas ofertadas a partir de 2020, menor do que os anos anteriores, resulta de uma mudança no sistema de ingresso no curso Animação, que deixou de receber estudantes oriundos de processos internos de transferência, passando a receber apenas 28 estudantes vindos do vestibular próprio e 12 estudantes vindos pelo SiSU.

Considerando o número total de matriculados somando as três IES, a diferença entre os gêneros revela-se bastante sensível. As mulheres representam 50,8% do total de estudantes matriculados nos cursos de cinema de animação da UFMG, UFSC e UFPel, enquanto os homens ocupam 48,9% das vagas. A opção “Não Informado (N/I)” deixa em aberto a questão sobre representatividade, pois poderia ser a manifestação de uma identidade não binária ou apenas a escolha de manter a resposta privada, revelando a necessidade de uma maior diversidade de opções nos formulários de dados pessoais requeridos pelas universidades.

considerações finais

A necessidade desta pesquisa partiu de reflexões apresentadas no SeAnima 2021 sobre o espaço universitário e a inserção das mulheres na animação brasileira. Tais questões tornaram-se latentes ao observarmos que um número considerável de produções universitárias — especialmente TCCs — vem sendo premiado em eventos nacionais e internacionais. Entendemos ser este um forte indicativo da competência feminina no campo,



embora dados da indústria ainda não confirmem tal cenário. Decidimos, então, investigar o "ponto zero": o ingresso em IES públicas brasileiras que oferecem bacharelado em animação.

Como resultado, concluímos que a composição das turmas na UFMG, UFSC e UFPel está equilibrada entre os gêneros masculino e feminino, com leve predominância feminina, alinhando-se aos dados dos EUA analisados pela WIA e USC. Visto que os documentos institucionais foram tratados de forma quantitativa, interessa-nos dar continuidade ao trabalho investigando também fatores que impactaram o ingresso de estudantes entre 2018 e 2025, reavaliando os dados brutos diante de novos contextos.

Assim, mantemos em andamento a primeira etapa do estudo "Universitárias na Animação Brasileira", que futuramente será desdobrado em duas fases: o mapeamento dos cargos ocupados por egressas nesta indústria e a análise da percepção delas sobre a sua inserção e as oportunidades neste mercado de trabalho no Brasil.

referências

SCHNEIDER, Carla; PRADO, Laryssa Moreira; LINDOSO, Patricia; BOLSHAW, Claudia. As mulheres na animação do Brasil: um panorama sobre história, pesquisas e ações coletivas. *Diálogo com a Economia Criativa*, [S. l.], v. 6, n. 18, p. 126–141, 2021. DOI: 10.22398/2525-2828.618126-141. Disponível em: <https://dialogo.espm.br/revistadcec-rj/article/view/353/pdf>. Acesso em: 06 abr.. 2026.

SMITH, Stacy L.; PIEPER, Katherine; CHOUEITI, Marc; et al. *Inclusion in animation: investigating opportunities, challenges, and the classroom to the C-Suite pipeline*. Los Angeles: USC Annenberg Inclusion Initiative, 2019.

UFMG. Projeto pedagógico do curso: Cinema de Animação e Artes Digitais. 2024. Disponível em: <https://www.ufmg.br/prograd/arquivos/cursos/projeto/PPCCAAD.pdf>. Acesso em: 18 fev. 2026.

UFSC. Projeto pedagógico do curso de Animação. 2017. Disponível em: <https://animacao.paginas.ufsc.br/files/2018/10/PP-Animacao-Consolidado-2017.pdf>. Acesso em: 18 fev. 2026.

UFPel. Projeto pedagógico do curso de Cinema. 2025. Disponível em: <https://institucional.ufpel.edu.br/cursos/cod/5020>. Acesso em: 18 fev. 2026.



Mini-Bio: Laryssa Moreira Prado é doutoranda em Multimeios da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp) com bolsa CAPES. É Mestra em Comunicação (UFJF) e Bacharela em Comunicação Social (UFJF). Sua pesquisa aborda a animação brasileira a partir de categorias de diferença, especialmente, o gênero. É cofundadora do projeto Brazilian Animation e integrante do Movimento Mulher Anima.



Atuando com o Lápis - Uma Investigação Prática Sobre o Trabalho do Animador Enquanto Ator

Rafaella Milani Santos - rmilanisantos@gmail.com
autora/autor principal e apresentadora/apresentador

introdução

O trabalho é um texto de conteúdo pedagógico que visa aproximar as áreas da animação e das artes da cena para que profissionais da animação possam encontrar, especialmente nos estudos de LABAN, Rudolf (1879 – 1958) e de STANISLAVSKI, Constantin (1863 -1938), uma gramática artística útil ao ofício de animação. O interesse no tema surge da observação de que o trabalho do animador comumente envolve expressão de ações e emoções difíceis de quantificar ou qualificar objetivamente. A direção de animadores carece de um vocabulário para isso como há no teatro, e a tese proposta pela autora é que é possível aplicar e adaptar a literatura teórica das artes da cena para o trabalho de animação.

O objetivo deste texto é de introduzir o leitor a estes autores e apresentar exercícios cênicos que podem ajudar o animador a realizar uma performance mais satisfatória.

questões metodológicas

Esta pesquisa foi realizada como projeto de mestrado na faculdade Celia Helena Centro de Artes e Educação em São Paulo – SP. Como parte da metodologia, sob a orientação do professor doutor Manoel Candeias, a pesquisadora acompanhou duas professoras-diretoras da instituição em aulas administradas a alunos da graduação em artes da cena. A primeira delas, professora doutora Karina Almeida administrava aulas de corpo e dança, com embasamento teórico dos autores LABAN, Rudolf (1879 – 1958) e BARTENIEFF, Irgmard (1900-1981). A segunda era a professora Luana Freire que dirigia o espetáculo História de Amor, de Jean Luc-Lagarce (1957 – 1995). A pesquisa era feita através de observação ativa dos exercícios e ensaios executados por alunos em sala de aula, com o intuito de registrar a linguagem utilizada pelas diretoras-docentes ao dirigir os jovens



atores. O texto foi redigido de forma a priorizar a adaptação da linguagem teórica utilizada pelos autores explorados - LABAN, Rudolf (1879 – 1958), STANISLAVSKI, Constantin (1863 -1938), TOPORCOV, Vassili (1889 – 1970) entre outros, a uma linguagem que se aproximasse dos termos utilizados no cotidiano do trabalho tanto teatral quanto de animação.

Além de uma introdução a alguns autores importantes de teatro, o texto contém propostas de exercícios práticos realizados por atores e bailarinos em seus estudos que podem ser úteis ao animador em seu ofício. Foi realizado um workshop no Estúdio Split – SP com diversos profissionais da animação paulistana convidados, como Luiz Silva, animador da técnica cut-out digital e Rosana Urbes, animadora da técnica 2D frame a frame, cada um com diferentes práticas e trajetórias na área, para a avaliação de quais exercícios são transferíveis ao animador, e como aplicá-los ao trabalho. Os voluntários realizaram os exercícios propostos e participaram de uma sessão de perguntas e respostas ao final.

resultados e discussão

Como produto final, o resultado foi um projeto de livro curto, cujo objetivo é que se torne material de consulta, inspirado na praticidade apresentada por WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*. Londres: Faber & Faber, 2012.

O texto apresenta brevemente os 12 princípios da animação, conforme propostos em THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. *The Illusion of Life*. Nova York: Abbeville Press, 1984, relacionando-os diretamente a atuação, e como esta é comumente explorada por autores da animação. Nos capítulos seguintes, apresento os autores LABAN, Rudolf (1879 – 1958) e STANISLAVSKI, Constantin (1863 -1938) e descrevo o contexto histórico e social no qual estes autores se encontravam, a contribuição destes para suas áreas (respectivamente: dança e teatro) e descrevo utilizando de exemplos na prática da animação como a pesquisa desenvolvida por esses autores se aplicam ao trabalho da animação.

Também são propostos exercícios de dança e teatro que podem ser úteis a animadores, e o livro contém ilustrações explicativas de como realizá-los.

A obra foi apresentada em palestras e seminários para estudantes de animação a nível de graduação, e o retorno por eles apresentado foi positivo.

considerações finais



A investigação inicial se valia da pergunta “o vocabulário e gramática teatral podem auxiliar o animador em seu ofício”, ao que a resposta, mediante pesquisa, foi que há vantagens práticas no entendimento dessa linguagem para o animador. Essa aproximação já havia sido anteriormente explorada pelos autores HOOKS, Ed e BISHKO, Leslie, e há comprovação de existência de matérias de teatro em escolas de animação (cito, como exemplo, a grade da Vancouver Film School).

A pesquisa revelou a ausência de literatura em português sobre o tópico. A única obra didática sobre o tópico, HOOKS, Ed. (tradução de CARVALHO, André) Atuação para Animadores, só fora traduzida e publicada no Brasil em 2024, via campanha no Catarse. Fora isso, não houve qualquer publicação em massa de uma obra redigida por autor brasileiro, com objetivo pedagógico, para o ofício de profissionais brasileiros.

Desta forma, o objetivo desta pesquisa, com a publicação, é que mais animadores sejam introduzidos aos autores e exercícios explorados na tese e possam ampliar seu repertório.

referências

HOOKS, Ed. Acting for Animators. Londres: Routledge, 2000.

MORENO, Antônio. A Experiência Brasileira no Cinema de Animação. Rio de Janeiro: Artenova, 1978.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. The Illusion of Life. Nova York: Abbeville Press, 1984.

BONFITTO, Matteo. O Ator-Compositor: as ações físicas como eixo: de Stanislavski a Barba: Editora Perspectiva S/A, 2016

LABAN, Rudolf. Domínio do Movimento. Summus Editorial, 1978

BISHKO, Leslie. Relationships between Laban movement analysis and computer animation. Dance and Technology I, Moving Towards The Future, 1992

MADUREIRA, José Rafael. A coreologia de Rudolf Laban e o ensino de artes corporais: uma síntese de conceitos-chave. Revista Pensar a Prática, 2020.

ANDRADE, Milton de. Ação dramática, movimento funcional e teoria do esforço: origens do pensamento teatral na obra de Rudolf Laban. Urdimento, Florianópolis, 2008.

STANISLAVSKI, Constantin. A preparação do ator. Civilização Brasileira; 41ª edição (29 dezembro 1994)

TOPORCOV, Vassili. Stanislavski Ensaia Memórias. É Realizações; 1ª edição (6 maio 2016)

KNEBEL, Maria. Análise ação. Práticas das ideias teatrais de Stanislavski. Editora 34 (2016)

Mini-Bio: Profissional experiente na área da animação, tendo acumulado em sua trajetória passagens por diversas áreas diferentes do processo de produção animado. Trabalhou nas séries Turma da Mônica, Patati e Patatá, Gildo, entre outras. Foi assistente de direção e distribuidora do filme Safo (2025) dir. Rosana Urbes. Também é professora, com experiência em aulas de Produção de Animação, História da Animação e Animação Experimental, e é mestre em artes da cena pela faculdade Celia Helena, com uma pesquisa de aplicação de técnicas e linguagens teatrais para práticas de animação.



Paisagem sonora onírica: Sonhos de Sal e o design de som para animação

Júlia Caroline de Oliveira Madruga - juliamadruga@hotmail.com
autora/autor principal e apresentadora/apresentador

Cintia Langie

introdução

O presente artigo visa relatar a experiência de uma estudante do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal de Pelotas (UFPel) com o trabalho de produção e pós-produção de som do curta universitário 2D *Sonhos de Sal* (em produção), meditando sobre as intersecções entre live-action e animação no âmbito sonoro, bem como as especificidades de criar paisagens sonoras do para filmes animados, ressaltando a importância de se pensar em design de som desde o roteiro de um filme.

O curta metragem *Sonhos de Sal* nos conta a história de Sonhadora, uma moça idealista que tem um sonho simbólico com seu verdadeiro amor, de quem não consegue lembrar o rosto quando acorda. O curta nasce a partir da narração de Sonhadora relembrando seu sonho, apresentando paisagens visualmente oníricas e recheadas de alegorias e melancolia.

questões metodológicas

O roteiro de *Sonhos de Sal* começou a ser escrito em 2024, nascendo, em seu cerne, na intersecção do cinema de animação com o cinema de live action, sendo escrito por Júlia Madruga (autora do texto, estudante do curso de Cinema e Audiovisual) e Daniela Konno (estudante de Cinema de Animação), ambas graduandas da UFPel. Desde sua concepção, o roteiro foi pensado para que as paisagens visuais e as paisagens sonoras se complementassem, criando um mundo de sonhos que ora causa estranheza, ora cria a sensação de reconhecimento.

A captação de voz foi realizada no Laboratório de Som da Universidade Federal de Pelotas (UFPel), bem como em um estúdio de captação de som caseiro no Rio de Janeiro. O foley do curta é inteiramente retirado de sites de catálogos de sons. Todos os sons utilizados como foley estão sob a licença Creative Commons (CC) 0, o que



significa que os efeitos sonoros são liberados para uso irrestrito por criadores de todo o mundo.

O design de som foi produzido no software Fairlight Davinci Resolve pertencente à empresa Black Magic Design.

A base teórica é fundamentada nos trabalhos de BEAUCHAMP (2005), BRUNNER (2005) e THOM (1999).

resultados e discussão

Para BRUNNER (2005), ao contrário de quando se trabalha em um produto live-action, os sound-designers para animação precisam criar cada som do zero, sejam eles sons naturais, ambientações ou efeitos sonoros.

Felizmente, nesses projetos, geralmente os sound-designers têm acesso ao projeto desde seu estágio inicial.

Desde o momento de sua concepção como roteiro, a equipe tinha ciência das limitações técnicas para a realização do filme, desde a disponibilidade de equipamentos no laboratório de som, até o tempo disponível para a realização de um curta universitário. Para melhor dimensionar o projeto, foi feita a escolha de criar uma paisagem sonora a partir de ambientações e foleys pré-existentes, combinando-os conforme a necessidade criativa.

O foco do trabalho de som na pré-produção, portanto, foi a inteligibilidade dos diálogos, se tratando de um curta baseado na narração da personagem principal. Segundo BEAUCHAMP (2005, p. 20, tradução da autora) “animadores criam personagens, não atores. É o talento da voz original que traz o personagem à vida. É importante selecionar um ator que possa desenvolver o personagem adequadamente”. O elenco entra como uma peça chave do trabalho de produção e pós-produção de som, tendo sido escolhido em conjunto entre a direção e a direção de som.

Iniciado o processo de pós-produção, o projeto passa para sua fase de design de som. Como a história trata da reminiscência de um sonho, era importante que o som surgisse como um guia para que o espectador possa compreender o que vê, mas ainda assim causasse certo estranhamento. O filme abre com o som das ondas e de um lápis riscando o papel, a partir disso, surge uma série de imagens estáticas de momentos do sonho em forma de rascunho de desenho. Apoiado nisso, o espectador pode inferir que alguém está rabiscando esses desenhos em um papel. O som de ambientação é, portanto, a bússola para que o público possa se localizar dentro da história do filme. BEAUCHAMP (2005) defende que o som pode servir como uma “bola de hipnose”, separando os espectadores da realidade e os imergindo no universo do filme.

A mudança de paisagem sonora acompanha as mudanças súbitas de cenário em que a protagonista se encontra, seguindo a lógica desconexa dos sonhos. Os efeitos sonoros, contudo, se dividem entre sons literais (ou realistas) e sons não-literais (ou metafóricos).

Sons de passos, suspiros, e ambiências foram escolhidos para manter um senso de “realismo”, apoiando a imersão do espectador. Inversamente, a paisagem sonora é composta por vários sons metafóricos, que devem trazer o tom onírico e simbólico do filme, sem serem desnorteantes.



Para BEAUCHAMP (2005, p.21, tradução da autora) “muitos objetos na animação não existem e portanto não possuem som literal; consequentemente o som metafórico é vital para a caracterização e plausibilidade”. Nesse sentido, dois exemplos se destacam no curta *Sonhos de Sal*, contribuindo verdadeiramente para a criação da atmosfera onírica.

O primeiro exemplo é o do som das estrelas, enquanto Sonhadora caminha por um campo florido, já na sequência inicial. Feito a partir do som de um sino dos ventos, é o primeiro som não-literal presente no curta, que ajuda a reforçar o conceito de sonho. Já o segundo acontece quando Sonhadora está submersa no mar e um olho gigante e brilhante se abre atrás dela, esse som surge a partir da gravação de um portão velho se abrindo, causando certo senso de inquietação.

Dessa forma, juntos, os sons literais e não-literais criam uma paisagem sonora viva e fantástica que ajuda a elucidar a mente criativa de Sonhadora.

considerações finais

THOM (1999) declara que muitos diretores ainda possuem uma ideia rasa do que é o design de som para animação, considerando que um bom som é “útil” apenas para engrandecer os visuais, mas que essa noção pode empobrecer o produto final. Apenas quando as escolhas criativas de som se tornam parte ativa do processo de criação, isto é, quando a arte do som e a arte da imagem influenciam e colaboram uma com a outra, é que o filme toma vida própria.

Com *Sonhos de Sal*, é seguro afirmar que sonoridade e imagética foram pensadas como um, desde o primeiro rascunho do roteiro, a fim de criar um universo sonial rico e vivo, aprofundando as temáticas do curta-metragem e auxiliando na construção de personagem da protagonista. Pensar som em animação também é pensar no universo que está sendo criado, e o cuidado com o design de som pode servir como catalisador de um filme vivo e vibrante, ou, se não for bem pensado, pode destituir o projeto de qualquer interesse.

referências

BEAUCHAMP, Robin. *Designing Sound for Animation*. Oxford: Elsevier, 2005.

BRUNNER, Todd. *Product Sound Design: How Animation Leads The Way*. 2005. Dissertação (mestrado em



Industrial Design) - School of Art and Design Pratt Institute, Nova Iorque. 2005.

THOM, Randy. Designing for Sound. FilmSound.org, 1999. Disponível em: https://www.filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm. Acesso em: 23 mar. 2026.

Mini-Bio: Júlia Madruga é graduanda em Cinema e Audiovisual pela Universidade Federal de Pelotas (UFPel). Trabalha como realizadora de audiovisual na cidade de Pelotas, Rio Grande do Sul, como roteirista, diretora e designer de som. No âmbito acadêmico, trabalha com crítica de cinema e é colaboradora do Apichatpong Blogue - O Blog de Crítica da UFPel.



Animação e Games: uma comparação no processo de desenvolvimento de animações no cinema e nos jogos digitais

Rodrigo Moraes da Silva -
rodriguinhomoraesdasilva@gmail.com
autora/autor principal e apresentadora/apresentador

Eduardo Dos Santos Haubmam, Prof. Davi Frederico Do Amaral
Denardi, Prof. Alexandre Severo Masotti

Introdução

As animações cinematográficas, como as conhecemos hoje, surgiram no final do século XIX e início do século XX, sendo popularizadas por grandes produções audiovisuais, como Felix the Cat, de Otto Messmer, e pela gigante Disney, fundada por Walt Disney, que criou diversos personagens muito famosos, como Mickey e Pato Donald, entre outros. Além disso, foram responsáveis por estabelecer os 12 princípios básicos da animação de personagens, estudados e utilizados por animadores até os dias atuais.

Entretanto, as animações não estão presentes apenas no cinema. Com o passar dos anos, elas passaram a ocupar outras mídias, como séries animadas para televisão, propagandas, videoclipes musicais e, especialmente, os videogames, foco deste estudo.

No contexto dos jogos digitais, também chamados de games, a animação constitui um pilar fundamental para o sucesso de qualquer jogo. Como os videogames demandam a integração de diversas áreas do conhecimento — como programação, música, design e animação —, eles adaptam elementos dessas áreas para desenvolver seus próprios métodos de produção, sendo frequentemente necessário que profissionais encontrem novas soluções para viabilizar o desenvolvimento do jogo.

Diante dessas questões, o presente estudo propõe identificar, comparar e analisar os métodos de trabalho da animação convencional para o cinema em relação à animação para jogos digitais. Além disso, busca compreender quais conhecimentos os profissionais de cada área precisam possuir e como esses conhecimentos se relacionam entre si.

questões metodológicas

A metodologia adotada neste estudo é a revisão bibliográfica sistemática (CANUTO; DE OLIVEIRA, 2020), que visa comparar diversos artigos que descrevem, de alguma forma, os processos de produção de animação tanto para o cinema quanto para jogos digitais, abrangendo desde a pré-produção até a pós-produção. A escolha dessa abordagem justifica-se pelo nível de detalhamento presente nesses estudos, o que permite compreender não apenas como os processos são realizados, mas também as razões para a adoção de determinados métodos.

Os artigos foram selecionados na plataforma Google Acadêmico, utilizando as palavras-chave “animação” e “jogos digitais”, durante o mês de março de 2026. Para a seleção, priorizaram-se trabalhos que apresentassem explicações sobre técnicas de animação ou comparações entre sua aplicação no cinema e nos jogos. Também foram incluídos estudos que abordam a evolução histórica dessas técnicas, sua inserção nos jogos digitais e o papel dos jogos no desenvolvimento de novas tecnologias para animação.

Quanto à análise, buscou-se compreender a proposta dos métodos de trabalho apresentados, os processos de desenvolvimento das animações, sua evolução no cinema e nos jogos, bem como as comparações estabelecidas pelos autores entre essas áreas. Após a leitura, foi elaborado um resumo de cada artigo, destacando os principais pontos identificados.

resultados e discussão

Foram identificados, ao todo, quatro artigos, cada um apresentando resultados distintos, uma vez que abordavam diferentes aspectos da animação em jogos digitais. Ainda assim, foi possível estabelecer comparações e discutir como essas conclusões se diferenciam entre animações para o cinema e para jogos.

Três dos artigos analisados tratam das ferramentas e técnicas de animação utilizadas. Outros dois descrevem o processo de criação de animações de personagens para jogos, detalhando o desenvolvimento dos personagens, a produção de animações quadro a quadro e sua implementação em game engines — softwares que auxiliam na criação de jogos, oferecendo ferramentas, como recursos para importação de animações 2D e 3D —, além de abordar etapas anteriores à implementação e processos de otimização.

Para facilitar a compreensão, os resultados foram organizados em dois eixos: semelhanças e diferenças entre os dois mercados.



Entre as semelhanças, destacam-se: os fundamentos básicos da animação de personagens são os mesmos (GOMIDE, 2009); técnicas como animação quadro a quadro e uso de poses-chave (keyframes) são aplicadas em ambos os contextos (GOMIDE, 2009); técnicas de captura de movimento (motion capture ou mocap) utilizam ferramentas e processos semelhantes tanto no cinema quanto nos jogos (GOMIDE, 2009); e a animação tem como objetivo contribuir para a imersão do espectador ou jogador (TEIXEIRA, 2012).

Apesar dessas semelhanças, há diferenças significativas. No cinema, o espectador possui uma recepção passiva da animação, enquanto, nos jogos, há maior interatividade, podendo influenciar a narrativa (TEIXEIRA, 2012). Nos jogos, a animação precisa ser responsiva, fornecendo respostas imediatas aos comandos do jogador, de acordo com suas expectativas e com o contexto do jogo, ao passo que, no cinema, a narrativa segue uma construção linear (TEIXEIRA, 2012).

Além disso, no cinema não há a mesma preocupação com otimização para hardware específico, já que a animação é previamente renderizada, enquanto os jogos são executados em tempo real, exigindo otimização para melhor desempenho (MLANARCZYKI, 2023). Técnicas como sprites, spritesheets e tilesets são comuns no desenvolvimento de jogos, mas raramente utilizadas no cinema (MLANARCZYKI, 2023). Por fim, destaca-se a preocupação, nos jogos, com animações voltadas à interface e navegação em menus, aspecto pouco relevante no contexto cinematográfico (SCABENI, 2019).

considerações finais

É inegável que as animações cinematográficas contribuíram significativamente para o desenvolvimento dos fundamentos utilizados na animação contemporânea. No contexto dos jogos digitais, novas técnicas e tecnologias foram desenvolvidas para possibilitar a implementação dessas animações em sistemas executados em tempo real, que respondem às ações do jogador, diferentemente do cinema, no qual há pouca ou nenhuma interação do espectador.

Compreender os métodos e processos utilizados em cada área pode auxiliar profissionais na escolha de sua trajetória e na identificação dos conhecimentos necessários para atuar em cada contexto.

referências

CANUTO, Lívia Teixeira; DE OLIVEIRA, Adélia Augusta Souto. Métodos de revisão bibliográfica nos estudos científicos. *Psicologia em revista*, v. 26, n. 1, p. 83-102, 2020.



GOMIDE, João Victor Boechat et al. Captura de movimento e Animação de Personagens em Jogos. Faculdade de Ciências Empresariais, Universidade FUMEC, Belo Horizonte, Brasil, 2009.

MLANARCZYKI, Pedro Wolff et al. Desenvolvimento de animações 2d quadro a quadro para um jogo “boss rush”. 2023.

SCABENI, Paulo Henrique et al. Aplicação de animação em jogos: desenvolvimento de animação 2D para jogo arcade. 2019.

TEIXEIRA, Pedro Mota; MARQUES, Jorge Teixeira. O Contributo da Animação nos Videojogos para uma Experiência Imersiva do Jogador. VIDEOJOGOS 2012, p. 123, 2012.

Mini-Bio: Rodrigo Moraes da Silva, graduando do 5º período de Design de Jogos na Universidade Federal de Pelotas (UFPeL)



Relato do clube acadêmico de jogos UFPel (C.A.J.U) e seus processos

Eduardo dos Santos Haubmam -
eduardohaubmam@gmail.com
autora/autor principal e apresentadora/apresentador

Rodrigo Moraes da Silva, Prof. Alexandre Severo Masotti, Prof.
Davi Frederico Do Amaral Denardi

introdução

O presente trabalho analisa o Clube Acadêmico de Jogos UFPel (C.A.J.U) como um espaço de formação interdisciplinar situado na interseção entre jogos digitais, cinema e animação, compreendendo-o não apenas como um ambiente de troca de conhecimentos, mas como um dispositivo de produção e reorganização de regimes da imagem.

Parte-se do seguinte problema de pesquisa:

De que maneira um espaço coletivo de debate interdisciplinar contribui para a reconfiguração das formas de compreender a imagem no contexto contemporâneo, especialmente na relação entre jogos digitais, animação e audiovisual.

O C.A.J.U surge como iniciativa de discentes e docentes do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas, reunindo participantes dos cursos de Design de Jogos, Cinema de Animação e Cinema e Audiovisual. Seu funcionamento baseia-se em encontros periódicos voltados à discussão teórica e analítica de temas relacionados às mídias audiovisuais e interativas.

A relevância do estudo reside na compreensão dos jogos digitais como campo ainda em consolidação no cenário acadêmico brasileiro, especialmente no que se refere às suas articulações com a linguagem audiovisual e com a filosofia da imagem.



questões metodológicas

A pesquisa caracteriza-se como um estudo de caso de natureza qualitativa, orientado pela perspectiva da pesquisa participante, na qual os autores atuam simultaneamente como observadores e agentes no processo investigado (PERUZZO, 2017).

O recorte analítico compreende os encontros realizados entre outubro de 2025 e fevereiro de 2026, bem como os conteúdos apresentados, discutidos e sistematizados pelos participantes. Ao todo, foram realizados oito encontros presenciais dentro desse período. Atualmente os encontros seguem em 2026 com a mesma periodicidade quinzenal.

Do ponto de vista teórico, o trabalho articula diferentes matrizes conceituais que permitem compreender a imagem para além de sua dimensão representacional. Destacam-se: O conceito de dispositivo, em Giorgio Agamben, a noção de caixa-preta, em Vilém Flusser e a perspectiva de análise formal da imagem, em David Bordwell.

Essas abordagens são tensionadas com contribuições de autores como Christian Metz, Susan Sontag, Henry Jenkins, Marie-Laure Ryan e Lev Manovich, além de autorias brasileiras quando disponíveis.

resultados e discussão

A análise dos encontros evidencia que o C.A.J.U opera como um espaço de deslocamento das formas tradicionais de compreensão da imagem, ao promover articulações entre diferentes regimes midiáticos.

Nos debates, os jogos digitais deixam de ser compreendidos exclusivamente como sistemas interativos e passam a ser analisados como formas audiovisuais complexas.

Observa-se que: A imagem nos jogos incorpora dimensões processuais e interativas, a relação entre espectador e imagem é reconfigurada e as fronteiras entre mídias tornam-se porosas.

O conceito de caixa-preta (FLUSSER, 2011) permite compreender os jogos como sistemas que ocultam seus processos internos, enquanto o conceito de dispositivo (AGAMBEN, 2009) permite situar o C.A.J.U como um espaço de produção de práticas discursivas. Desta forma, o clube contribui para a formação de um pensamento interdisciplinar e crítico.



Após a apresentação da tese escolhida pelos discentes e o debate sobre tal, os apresentadores têm a liberdade de decidir se desejam produzir artigos ou outros materiais a partir de suas pesquisas. Além disso, o C.A.J.U planeja também produzir materiais audiovisuais para as redes a fim de atrair maior público e também como parte do desenvolvimento do conteúdo discutido entre os discentes.

considerações finais

O Clube Acadêmico de Jogos UFPel (C.A.J.U) configura-se como um dispositivo de formação que ultrapassa a dimensão pedagógica tradicional, atuando na produção de novas formas de compreensão da imagem.

Conclui-se que espaços como o C.A.J.U desempenham papel relevante na consolidação do campo de estudos em jogos digitais no Brasil.

Pelos resultados obtidos até o momento, sugere-se que mais pesquisas sejam produzidas sobre o papel da interdisciplinaridade na formação em Design de Jogos.

referências

- AGAMBEN, Giorgio. O que é um dispositivo? Chapecó: Argos, 2009.
- BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. A arte do cinema. Campinas: Unicamp, 2013.
- FLUSSER, Vilém. Filosofia da caixa preta. São Paulo: Annablume, 2011.
- JENKINS, Henry. Cultura da convergência. São Paulo: Aleph, 2009.
- MANOVICH, Lev. The language of new media. MIT Press, 2001.
- METZ, Christian. A significação no cinema. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- PERUZZO, Cicilia. Pesquisa participante. 2017.
- RYAN, Marie-Laure. Narrative as virtual reality. 2001.
- SCABENI, Paulo Henrique et al. Aplicação de animação em jogos. 2019.
- SONTAG, Susan. Sobre fotografia. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

Mini-Bio: Eduardo Haubmam é um graduando do 5º período de Design de Jogos na Universidade Federal de Pelotas (UFPel).



Análise comparativa da adaptação da trilogia “indiana jones” para jogo lego

Ruan Piedras da Silveira - ruanpsilv@gmail.com
autora/autor principal e apresentadora/apresentador

Raphael Fuchs Silveira, Prof. Alexandre Severo Masotti,
Profa. Adriane Borda Almeida da Silva

introdução

Este trabalho investiga o processo de adaptação da trilogia clássica Indiana Jones para o jogo LEGO Indiana Jones: The Original Adventures (2008), com foco na transposição da narrativa visual cinematográfica para as cutscenes do jogo. Parte-se da compreensão de que adaptações entre mídias não consistem apenas na transferência de conteúdo narrativo, mas implicam transformações profundas nos modos de construção da imagem, da temporalidade e da experiência do espectador/jogador. O problema de pesquisa que orienta este estudo é: de que maneira a adaptação de uma obra cinematográfica para um videogame reconfigura seus regimes de imagem, especialmente no que se refere à organização espacial, à expressividade e à legibilidade narrativa? A noção de “regimes da imagem” é aqui compreendida como o conjunto de operações visuais, narrativas e perceptivas que organizam a experiência da imagem em determinado meio. A análise fundamenta-se nas contribuições de David Bordwell (1985), articuladas à teoria da adaptação de Linda Hutcheon (2013), além das discussões sobre convergência (Jenkins, 2006) e interatividade (Murray, 2002). A relevância da pesquisa reside na ainda limitada produção acadêmica que investiga a transposição entre cinema e videogames sob a perspectiva da linguagem visual, contribuindo para a compreensão das dinâmicas contemporâneas das mídias audiovisuais e interativas.

questões metodológicas

A pesquisa adota abordagem qualitativa de caráter interpretativo, baseada na análise comparativa entre sequências equivalentes da trilogia cinematográfica Indiana Jones e suas adaptações no jogo LEGO Indiana Jones: The Original Adventures. Foram selecionadas sequências relevantes do ponto de vista narrativo,

analisadas a partir de categorias visuais como profundidade de campo, densidade visual, movimento e ângulo de câmera, perspectiva e movimento de figura. O trabalho articula Bordwell (1985), Hutcheon (2013), Jenkins (2006) e Murray (2002), compreendendo a adaptação como reorganização das condições de produção e recepção da imagem.

resultados e discussão

Os resultados indicam que a adaptação opera por meio de simplificação estrutural e reconfiguração expressiva da imagem, mantendo elementos reconhecíveis da obra original. Observa-se a manutenção de estruturas compositivas do cinema clássico, porém simplificadas, com redução da densidade visual e eliminação de elementos complexos. Há predominância de enquadramentos frontais e redução dos movimentos de câmera, favorecendo a legibilidade. A ausência de diálogos desloca a narrativa para o corpo dos personagens, ampliando gestos e expressões. Além disso, ocorre alteração do regime tonal, com substituição do drama por abordagem cômica e lúdica, evidenciando a adaptação como processo de transformação e não mera reprodução.

A motivação para esta simplificação e alteração pode ser teorizada como uma adequação para a faixa etária do público alvo, constituído por crianças não alfabetizadas, ou pré-adolescentes ainda sem fluência em linguagem escrita; ou ainda uma forma de expandir barreiras de idioma - uma vez que a comunicação da narrativa não se baseia em linguagem verbal.

considerações finais

Conclui-se que o jogo reconfigura os regimes de imagem da obra original, adaptando-os às condições do meio interativo e público alvo infantil. A adaptação evidencia-se como prática criativa, reorganizando a linguagem visual e narrativa, contribuindo para a compreensão das transformações contemporâneas das mídias e evitando barreiras culturais de idioma.

referências

- BORDWELL, David. Narration in the fiction film. Madison: University of Wisconsin Press, 1985.
- HUTCHEON, Linda. Uma teoria da adaptação. 2. ed. Florianópolis: Editora da UFSC, 2013.
- JENKINS, Henry. Cultura da convergência. São Paulo: Aleph, 2009.
- MURRAY, Janet H. Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Cengage Learning,



2003.

MANOVICH, Lev. The language of new media. Cambridge: MIT Press, 2001.

Mini-Bio: Formando no curso de Bacharelado em Cinema de Animação UFPel



A câmera como agente narrativo em animações para videogame: da visualização à construção de sentido

José Archanjo Christo Neto - Josearchanjopsn@gmail.com
autora/autor principal e apresentadora/apresentador

Prof. Alexandre Severo Masotti

introdução

A câmera nas animações para videogames costuma ser tratada como um recurso técnico responsável por organizar o espaço e garantir a legibilidade da ação. No entanto, ao observar sua evolução histórica, torna-se possível compreendê-la como um dispositivo narrativo ativo. Este trabalho parte da hipótese de que a câmera não apenas mostra, mas constrói sentido, organizando a experiência do jogador. Diferente do cinema, onde a montagem define o olhar, no videogame a câmera opera em relação à agência do jogador, produzindo uma decupagem interativa. Assim, propõe-se investigar como diferentes configurações de câmera participam da construção narrativa, deslocando o foco da técnica para a linguagem.

questões metodológicas

A pesquisa fundamenta-se em autores da narrativa audiovisual e das mídias interativas. Bordwell (1985) contribui para a compreensão da organização espacial e da mise-en-scène; Jenkins (2009) permite pensar a convergência midiática; Murray (2003) sustenta a noção de agência do jogador. Complementarmente, Manovich (2001) e Salen e Zimmerman (2012) auxiliam na compreensão das especificidades dos sistemas digitais e do design de jogos. Metodologicamente, adota-se abordagem qualitativa baseada em análise comparativa de três estudos de caso: Resident Evil (1996), Half-Life (1998) e ICO (2001). Foram analisadas variáveis como posição da câmera, mobilidade, controle do jogador, relação entre visibilidade e ocultamento e articulação entre espaço, ação e narrativa. A análise combina princípios da análise fílmica com categorias específicas do game design, buscando compreender como a câmera estrutura a experiência interativa.

resultados e discussão

A partir da hipótese apresentada, de que a câmera atua como agente narrativo, os estudos de caso evidenciam diferentes regimes de visibilidade e organização da experiência, nos quais o enquadramento deixa de ser apenas um recurso técnico para se configurar como elemento estruturante da narrativa. Em Resident Evil, a adoção de câmeras fixas e ângulos predefinidos não apenas limita o campo de visão, mas constrói um regime de visibilidade que condiciona a experiência do jogador. A alternância entre enquadramentos funciona como uma forma de montagem espacial, mobilizando o fora de campo como elemento de tensão. Em Half-Life, a ausência de cortes e a continuidade da câmera subjetiva instauram um regime de imersão em que o olhar coincide com a ação. A narrativa emerge da experiência contínua do jogador no espaço, mediada pelo level design e pela interação. Já em ICO, a câmera assume função contemplativa, com planos abertos e ritmo desacelerado, produzindo uma experiência marcada pela espacialidade e pela relação afetiva entre personagens. Observa-se, portanto, que a câmera regula atenção, emoção e interpretação, operando como sistema narrativo que reorganiza funções tradicionalmente atribuídas à montagem cinematográfica.

considerações finais

A partir dos resultados, é possível compreender que a câmera atua como mediadora entre sistema e experiência, articulando percepção, ação e narrativa. Ao deslocar a decupagem da montagem para a interação, o videogame redefine a construção de sentido, aproximando-se de uma narrativa processual. Como apontam Bordwell (1985) e Murray (2003), a forma e a experiência são indissociáveis. Nos jogos, essa relação é mediada pela câmera, que deixa de ser apenas visualização para se tornar estrutura narrativa. Assim, o videogame não replica o cinema, mas reorganiza seus princípios em lógica interativa, produzindo narrativa híbrida entre olhar e ação. A câmera torna-se operador de experiência, evidenciando o potencial do meio como linguagem autônoma.

referências

- BORDWELL, David. Narration in the fiction film. Madison: University of Wisconsin Press, 1985.
- JENKINS, Henry. Cultura da convergência. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- MANOVICH, Lev. The language of new media. Cambridge: MIT Press, 2001.
- MURRAY, Janet H. Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Cengage Learning,



2003.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos. São Paulo: Blucher, 2012.

Mini-Bio: Estudante do Curso de Bacharelado em Jogos UFPel



A industrialização da animação e seus impactos no caráter artístico

Natacha de Souza, Gabrielly Hand, Ana Felix -
natachavalani@gmail.com
autora/autor principal e apresentadora/apresentador

introdução

Criada a partir da ilusão de movimento formada por imagens em sequência contínua, a animação trouxe uma nova forma de entretenimento unindo uma linguagem artística ao audiovisual. Devido a sua natureza versátil, as animações sofreram diversas mudanças desde seu surgimento, que podem ser atribuídas a fatores variados como - por exemplo - o avanço tecnológico. Apesar de ser uma arte visual, as animações enquanto produtos audiovisuais têm ligação direta com o mercado. Conforme a sociedade foi apresentando novas necessidades, grandes estúdios foram adaptando suas produções para atender novos níveis de aceitação do público e rentabilidade. A animação deixa de ser puramente uma linguagem artística e vai se incluindo em Indústrias Criativas, abrindo espaço para modelos de produção segmentados e focados em disseminação massiva. As regras do entretenimento mudaram, a estética deveria adequar-se a faixa etária, a sequencialidade dos fatos na narrativa deveria considerar a capacidade de comercialização dos episódios e para acompanhar essas mudanças a forma de fazer arte também mudou (Braga Junior; Paiva, 2020). As organizações criativas se tornam burocráticas e, como Max Weber explica, organizações burocráticas rotinizam e mecanizam os aspectos da vida humana, enfraquecendo a capacidade de uma ação criadora (Weber, 1905 apud Wood Jr, 1992). Esta pesquisa se propõe a investigar as mudanças nas produções de animação, analisando a industrialização presente nos processos atuais e em que medida essa transformação impacta no caráter artístico. A partir do aumento exponencial do consumo de mídias e seu alcance nas massas, o mercado audiovisual se apresenta como altamente lucrativo, inclusive, no campo das animações. Flusser (2007) aponta a imagem como mensagem que busca alcançar o receptor e nesse contexto a animação se torna um meio estratégico de comunicação e engajamento já que atinge um número exponencial de receptores impressionáveis. Diante desse cenário, a pesquisa espera evidenciar como essa lógica de produção industrial tem implicações no produto final das animações e nos profissionais envolvidos. A análise busca não só expor a recorrência de fórmulas narrativas e produtivas nas animações com a perda do artístico e da originalidade, como também a possível alienação dos artistas nessa cadeia produtiva - como consequência da fragmentação



do trabalho criativo. Portanto, ao articular diversos aspectos internos e externos da indústria, a pesquisa busca refletir sobre como estratégias produtivas orientadas à rentabilidade podem influenciar a liberdade criativa e a constituição de uma linguagem artística, levantando a hipótese de que tais dinâmicas podem contribuir para processos de padronização na animação e tensionar seu papel como expressão cultural.

questões metodológicas

A pesquisa possui abordagem qualitativa, com o objetivo de investigar até que ponto a industrialização das produções de animação criou uma lógica de padronização produtiva que afeta não só a forma que o trabalho é estruturado, mas, também o produto final apresentado ao consumidor. De caráter exploratório e descritivo, o estudo expõe a natureza desse processo na indústria criativa e faz um paralelo entre o modelo de trabalho utilizado por grandes estúdios e a lógica fordista. Como procedimento metodológico, utiliza-se a análise discursiva para examinar os discursos institucionais da indústria criativa e audiovisual (BRAGA JUNIOR, 2020; BRETT'S THOUGHTS, 2026; SCHIRIGATTI, 2019). Dessa forma, busca-se entender as lógicas utilizadas para sustentar esse modelo de padronização produtiva, por meio de análise e sistematização de dados que evidenciem tendências de padronização nas animações. De forma complementar, a pesquisa recorre à análise bibliográfica de materiais como dissertações, artigos, livros e periódicos, visando uma articulação entre os procedimentos para uma compreensão mais ampla do fenômeno.

resultados e discussão

Para compreender as motivações e consequências da industrialização das animações, é necessário observar o crescimento do consumo de mídias, sua influência sobre o público e o retorno financeiro dessas produções. Em "O Mundo Codificado", Vilém Flusser afirma que a imagem é uma mensagem que busca um receptor, sendo essa busca uma questão de transporte (2007, p. 152). Nesse sentido, a indústria procura maximizar o alcance de suas mensagens, já que o lucro está ligado à audiência. As animações se destacam como um meio eficaz, sobretudo por atingirem o público infantil — um consumidor intenso e repetitivo, também voltado a produtos derivados (Sá; Tavares, 2017). Além disso, muitos adultos mantêm vínculos afetivos com obras da infância, o que evidencia o forte potencial das animações em fidelizar públicos. Diante desse cenário, a indústria reconheceu o potencial das animações como máquina capital, explorando um público engajado e se aproveitando do poder afetivo dessas produções. Essa brecha incentivou o mercado a produzir animações em escala industrial, transformando o sistema manual, delicado e sensível do processo original em um sistema mais barato e automatizado, que tornam as animações um produto na esteira de uma indústria de entretenimento quase fordista. Henry Ford (1863-1947), no auge de seu pensamento funcionalista e capitalista disse que "Qualquer cliente pode ter o carro da cor que quiser, contanto que seja preto", assim como atualmente



“qualquer telespectador pode ter a animação que quiser, contanto que seja uma continuação, remake ou adaptação”. Para compreender as motivações e consequências da industrialização das animações, é necessário situar esse processo em uma perspectiva mais ampla, que articule economia, cultura e relações de poder. Nesse sentido, o crescimento do consumo de mídias, sua influência sobre o público e o retorno financeiro dessas produções além de ser analisados apenas sob uma lógica de mercado precisam também mencionar as disputas hegemônicas no campo cultural, conforme proposto por Antonio Gramsci (2020). A indústria da animação, ao mesmo tempo em que responde a demandas econômicas, participa da construção de consensos e da circulação de valores e imaginários. Assim, observa-se que o mercado de animação se consolida como altamente lucrativo, através das bilheterias e pela expansão em produtos licenciados e royalties, configurando um ecossistema midiático mais amplo. Dessa forma além de ser uma “máquina de capital”, a animação pode ser compreendida como um campo atravessado por tensões entre criação, padronização e hegemonia cultural. “Hollywood não ficou de repente sem criatividade. Os remakes não estão destruindo o cinema. O que está destruindo o cinema é que transformamos a narrativa em planilhas, e isso é um problema muito maior do que apenas reclamar de reboots” (Brett’s Thoughts, 2025, 10:01). Ao considerar que o objetivo das grandes produções atuais é alcançar o maior número possível de espectadores, entende-se por que a originalidade se torna um risco. Criar um novo vínculo com o público exige tempo e investimento criativo, o que contraria a lógica de metas e desempenho que orienta parte da indústria audiovisual, na qual o consumo se sobrepõe ao deleite estético. Justifica-se o uso recorrente de elementos já conhecidos pelo público. No entanto, reviver até mesmo produções consagradas de Hollywood pode desagradar parte desse público, seja ao estender narrativas já encerradas, seja ao modificar histórias e personagens populares.

considerações finais

A necessidade da indústria audiovisual de cumprir cronogramas e manter o catálogo de animações em constante circulação pode, em determinados contextos, levar ao encurtamento de etapas importantes para a inovação e o refinamento das obras. No entanto, essa dinâmica não se configura de forma homogênea: ao mesmo tempo em que grandes estúdios frequentemente recorrem a estratégias como continuações, remakes e adaptações, também investem em projetos originais que nem sempre alcançam resultados expressivos de público ou bilheteria. A análise desse cenário exige considerar os processos de produção e as condições de distribuição e circulação das obras. Filmes independentes frequentemente enfrentam limitações significativas de acesso ao circuito exibidor, o que impacta diretamente sua visibilidade e viabilidade econômica. Nesse sentido, a predominância de determinadas fórmulas narrativas e estéticas não decorre exclusivamente de uma recusa à originalidade, mas também de estruturas de mercado que favorecem produtos com maior potencial de difusão. Assim, mais do que uma equivalência direta com modelos industriais clássicos, o campo da animação contemporânea pode ser compreendido como um sistema complexo, no qual diferentes regimes de produção,



distribuição e recepção se articulam, condicionando — sem determinar de forma absoluta — as formas e linguagens que emergem.

referências

BRAGA JUNIOR, Amaro & Paiva, Ana. Mudanças estéticas nos desenhos animados: questões de padrão artístico, avanço tecnológico ou mercado?. Anagrama. 14. 1-16. 10. 2020. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/357895330_Mudancas_esteticas_nos_desenhos_animados_questoes_de_padrao_artistico_avanco_tecnologico_ou_mercado. BRETT'S THOUGHTS. Why is Every New Movie a Remake? YouTube, 2025. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9IWL0HP9B6k>. Acesso em: 29 mar. 2026. FLUSSER, Vilém. O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007. SCHIRIGATTI, Elisangela & Avrichir, I.. Processo de produção de uma animação: Uma abordagem teórica. Diálogo com a Economia Criativa. 4. 32-55. 2019. 10. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/336201862_Processo_de_producao_de_uma_animacao_Uma_abordagem_teorica. WOOD Jr, Thomaz. Fordismo, Toyotismo e Volvismo: os caminhos da indústria em busca do tempo perdido. Revista de Administração de Empresas. 32. 6-18. 1992. em: https://www.researchgate.net/publication/262500020_Fordismo_Toyotismo_e_Volvismo_os_caminhos_da_industria_em_busca_do_tempo_perdido

Mini-Bio: Mini-Bio: Gabrielly Hand é graduanda em Design pela Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), com pesquisa voltada à influência do design nas produções audiovisuais, especialmente animação e representatividade feminina. Atua nas áreas de design, com foco em projetos de animação, editorial e ilustração. Universidade Federal do Espírito Santo. ORCID <https://orcid.org/0009-0001-5913-1932>. contatogaha@gmail.com

Ana Felix é graduada em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda pela Afya Maceió. Pesquisa audiovisual, animação e gênero, com foco em memória, estética e representação do feminino. Atua em marketing, interessada em narrativas e produção de sentido nas mídias contemporâneas. Centro Universitário de Maceió. ORCID <https://orcid.org/0009-0005-1404-3380>. anasfelix4@gmail.com.

Natacha de Souza é doutoranda em Artes pela UFES e professora no Departamento de Design da mesma Universidade, investiga as relações entre animação, audiovisual e Inteligência Artificial. Universidade Federal do Espírito Santo, Brasil, ORCID <https://orcid.org/0009-0008-2898-8272>, Natacha.s.arte@gmail.com.



O universo transmidiático do Mundo Bitá: um caso de sucesso no mercado da animação pernambucana

Tiago de Jesus Santos Costa - macedocostatiago@gmail.com
autora/autor principal e apresentadora/apresentador

Introdução

Desde o início da década de 2010, se desenvolve no estado de Pernambuco um cenário produtivo de séries de animação. A obra pioneira é o “Mundo Bitá”, uma produção seriada que possui temporadas temáticas e episódios em formato de videoclipe, contendo narrativa e repertório musical. O enredo gira em torno de Bitá, um aventureiro dono de circo que viaja desbravando o globo e novos planetas. Ele compartilha suas descobertas com os pequenos Dan, Tito e Lila, a professora de música Flora, e os Plots, habitantes nativos do Planeta Circo. Conquistando o sucesso através da viralização no Youtube, o “Mundo Bitá” se tornou um fenômeno e hoje acumula mais de 21 bilhões de visualizações na plataforma. Originalmente um pequeno projeto realizado com baixo orçamento por uma produtora recém formada, ao longo dos anos a obra se tornou uma franquia, que se espalhou pelos serviços de streaming, emissoras públicas e privadas, mídia física, casas de shows, teatros etc. Hoje, o “Mundo Bitá” possui consolidado impacto nas indústrias audiovisual, fonográfica e tantas outras através de merchandising (COSTA, 2022; BUCCINI, 2017).

Investigando o processo produtivo e de circulação do “Mundo Bitá”, percebe-se que se trata de uma produção transmidiática. Henry Jenkins (2008, p. 47) define que “a narrativa transmídia é a arte da criação de um universo”. Na cultura da convergência, onde diferentes mídias se cruzam, a transmídiação consiste na criação de conteúdos derivados, que atuam como complementos narrativos, potencializando uma franquia. Nesse ínterim, é indispensável a participação do público, que interage com o conteúdo através das diferentes vias, obtendo uma experiencial espectral rica. Reconhecendo a importância da transmídiação para o sucesso do “Mundo Bitá”, enquanto caso extraordinário no audiovisual pernambucano, este trabalho tem como objetivo investigar como foi construído o universo transmidiático do Bitá e através de quais estratégias (FECHINE ET AL, 2013).

questões metodológicas

Este trabalho trata-se de um estudo de caso, que busca analisar o fenômeno do “Mundo Bitá” enquanto caso de sucesso no mercado de animação pernambucana. Com a proposta de investigar a construção do universo transmidiático do “Mundo Bitá”, se recorre à pesquisa exploratória, que através da inquisição das diferentes redes sociais e plataformas online do seriado, se mapeia as diferentes extensões narrativas que compõem a franquia. Também, identificar quais estratégias transmidiáticas (JENKINS, 2008) foram utilizadas, com base nas premissas teóricas de Yvana Fechine et al (2013), que permitem entender as expansões de universos narrativos em conteúdos audiovisuais brasileiros.

resultados e discussão

O “Mundo Bitá” é um projeto de animação seriada pernambucana voltado ao público infantil, realizado pela produtora Mr. Plot. Surgiu em 2011, através de uma proposta de app com livros digitais interativos. A ideia fracassou e uma reestruturação foi feita no ano seguinte, com o lançamento de um novo app interativo que incluía vídeos em sua premissa. Este também não deu certo, mas os vídeos, ao serem publicados em um canal no Youtube, se tornaram um sucesso. O “Mundo Bitá”, em primeiro momento, tinha um único personagem central, o Bitá, um dono de circo ruivo que interagia com animais no aplicativo “Bitá e os Animais” e nos vídeos de “Fazendinha”, “Como é Verde na Floresta” e “Fundo do Mar”, com canções autorais do criador, Chaps Melo. Com o sucesso, chamaram atenção da Sony Music, fechando um acordo de distribuição de um DVD com uma primeira temporada.

“Mundo Bitá” se configurou como um projeto de animação seriada musical, com temporadas temáticas que tinham vídeos como episódios. Para desenvolver a história, a Mr. Plot utilizou da estratégia de multiplicidade, criando novos personagens. Assim, surgiram os seres alienígenas “plots” e as crianças Tito, Dan e Lila. A história também foi atualizada, construindo um universo: Bitá é um aventureiro que nasceu no Planeta Circo e mora na Galáxia da Alegria, que faz parte do plano imaginativo das crianças que vivem na Terra. Diversas temporadas temáticas foram lançadas desde então. A distribuição primária era feita através da Sony, com o lançamento de DVDs. Depois, os vídeos eram publicados no Youtube e exibidos na televisão pela Discovery Kids. A estratégia mudou nos últimos anos, com o abandono da mídia física e lançamento primário pelo Youtube. O material também é distribuído em vários serviços de streaming: Netflix, HBO Max etc.

Com o crescente sucesso do produto, foi estrategizada a extração da marca, através do lançamento de produtos licenciados, a exemplo de brinquedos, roupas etc. Novos apps com jogos e material interativo também foram desenvolvidos, configurando uma estratégia de imersão. Houve ainda a empreitada de shows, que já foram



apresentados em mais de 65 cidades pelo Brasil. Como as músicas do projeto são cantadas por um dos criadores, Chaps Melo, que se concentra na produção do Mundo Bitá, precisaram de uma nova estratégia para as performances nos shows. Assim, houve uma nova estratégia de multiplicidade, criando-se a personagem Flora, que também passou a integrar os videoclipes. Na narrativa, ela é a professora de música das crianças. Nos shows, atrizes se apresentam sob a caracterização da personagem.

Com o crescimento do “Mundo Bitá” ao longo dos anos, novas estratégias de expansão narrativa foram realizadas. Houve o lançamento de livros e peças teatrais, que ao contrário dos shows, não focam em músicas, mas sim em enredos. No campo audiovisual, foram várias apostas. A primeira foi o lançamento de um curta-metragem em 2015, contando com dramaturgia verbalizada. Depois, o spin-off “Rádio Bitá” (2019), com clipes que regravam canções clássicas ao invés de músicas autorais, trazendo também uma nova estética para os personagens. Mais tarde, a série derivada “Imagine-se” (2022), também com dramaturgia falada, em parceria com a Warner. Recentemente, foi lançado ainda o “Show da Flora” (2026), outra série derivada, em live-action, estrelada pela personagem Flora, acompanhada de fantoches. Com o lançamento de tantos produtos derivados, podemos observar que houve uma estratégia de construção de mundos, que consolida, por fim, a visão desse universo transmidiático.

considerações finais

O “Mundo Bitá” se configura um grande destaque do audiovisual pernambucano e brasileiro na atualidade. Com estratégias transmidiáticas, a obra construiu um universo que segue em expansão, elevando de forma constante o sucesso da franquia. Além da série principal, esse universo conta com séries derivadas (Rádio Bitá, Imagine-se e O Show da Flora), peças teatrais, shows, livros impressos e digitais, aplicativos e outros materiais interativos, licenciamento de produtos diversos e ainda um projeto de longa-metragem em gestação. Com estratégias de multiplicidade, extração, imersão, expansão e construção de mundos, o “Mundo Bitá” visita múltiplas mídias, das mais tradicionais às mais novas, construindo a unicidade de seu fenômeno na cultura popular nacional.

referências

BUCCINI, Marcos. História do Cinema de Animação em Pernambuco. Pernambuco: Serifa Fina, 2017.

_____. Cem anos de animação brasileira. Revista Continente, Pernambuco, ano XVII, número 202, p. 24-43, outubro de 2017.



COSTA, Tiago. Mundo Bitá: um caso de sucesso da animação seriada pernambucana. Anais do 43º Congresso de Ciências da Comunicação - Intercom, Salvador, BA, 2020. São Paulo: Intercom, 2020.

_____. Animação seriada pernambucana: história, financiamento e distribuição. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Cinema & Audiovisual) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2022.

FECHINE, Yvana et al. Como pensar os conteúdos transmídias na teledramaturgia brasileira? Uma proposta de abordagem a partir das telenovelas da Globo. In: LOPES, Maria Immacolata Vassalo de (org.). Estratégias de transmidiação na ficção televisiva brasileira. Porto Alegre: Sulina, 2013.

JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. São Paulo: Aleph, 2008.

Mini-Bio: Tiago de Jesus Santos Costa é Doutorando em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco e Bolsista do CNPQ. Mestre em Comunicação e Bacharel em Cinema & Audiovisual pela mesma instituição. Realiza pesquisas sobre indústrias culturais, com enfoques na fonográfica e na audiovisual. Integra o GruPop (Grupo de Pesquisa em Comunicação, Música e Cultura Pop). Atua também como produtor executivo em projetos audiovisuais de animação e live-action.



Vampiras e Bruxas: uma leitura sáfica em animações

Helena Arioli Jamielniak - helena.jamielniak@gmail.com
autora/autor principal e apresentadora/apresentador

Prof. Bruno Azzani Braga

Introdução

“Eu experimentava uma estranha e tumultuada excitação,
que era prazerosa, mas a todo momento
tingida por uma vaga sensação de medo e repulsa”
(Carmilla, LE FANU, 1872)

A passagem que abre este resumo, do conto gótico Carmilla, apresenta uma narrativa atravessada por relações sáficas, na qual a figura vampírica tensiona os limites entre desejo e estranhamento. Considerada uma obra precursora sobre o tema (SOUZA, 2023; MELTON, 1996), sua ambivalência evidencia o corpo dissidente como situado entre abjeção e fascínio, operando simultaneamente como ameaça e objeto de identificação. Condição esta que se aproxima da figura da bruxa, historicamente associada ao demoníaco e ao desvio das normas religiosas (WITZLER, 2024), revelando relações de poder que marginalizam corpos não puritanos e os posicionam como exteriores à ordem social vigente.

Tais arquétipos se constituem a partir da exclusão social, especialmente atrelada a gênero e sexualidade, como oposição à heteronormatividade, entendida enquanto “matriz heterossexual” (BUTLER, 1990), operando como dispositivo de regulação e normalização (LEAL, 2021). A partir dessa leitura, investigamos a vampira e a bruxa, especialmente nas animações, como dispositivos simbólicos na construção de corpos queer sáficos, observando como suas estéticas, narrativas e gestualidades articulam regimes de visibilidade, subjetividade e gênero.

Abordamos então os conceitos de performatividade de gênero (BUTLER, 2010) e tecnologia de gênero (LAURETIS, 1987), compreendendo o audiovisual como tecnologia produtora e mediadora de representações. Nesse contexto, a animação (DENIS, 2007) opera como campo de inscrição e circulação dessas subjetividades, possibilitando tanto a reprodução quanto o tensionamento de normas. O conceito de abjeção (BUTLER, 2019) contribui para pensar esses corpos enquanto marginalizados, atravessados por interseccionalidades de gênero, raça e classe (AKOTIRENE, 2020). As relações de poder são abordadas a partir de Foucault, considerando a atuação de discursos normativos na produção e manutenção dessas exclusões.

Metodologicamente, recorreremos à Cartografia Sentimental (ROLNIK, 2006), implicando a pesquisadora em seus afetos e atravessamentos, e à análise fílmica queer (HALBERSTAM, 2019). As animações selecionadas como objeto de análise contemplam Castlevania: Nocturne (S01EP07) e The Owl House (S01EP16), possibilitando a análise das figuras da vampira e da bruxa em seus contextos narrativos e estéticos. Por fim, será realizada revisão bibliográfica em bases como CAPES, Scielo e BDTD, visando mapear o estado da arte e identificar aproximações teóricas e metodológicas com o tema.

questões metodológicas

A presente pesquisa adota a metodologia da Cartografia Sentimental, proposta por Suely Rolnik (2006). Distante de abordagens positivistas, trata-se de um método que implica o pesquisador em seus afetos, vivências e motivações, partindo de um exercício de autoanálise que evidencia um saber implicado no processo investigativo. Nesse sentido, a pesquisa se constrói a partir das relações entre sujeito, objeto e contexto, reconhecendo que toda produção de conhecimento é atravessada por posicionamentos e experiências. A delimitação do objeto advém de um dossiê construído a partir dessas motivações, articulando interesses que se conectam aos estudos queer e suas implicações. Desse processo surgem os platôs (ROLNIK, 2006), entendidos como campos de interesse que se expandem conforme os atravessamentos da pesquisa, gerando novas conexões. Em diálogo com Foucault (1979), compreende-se que a pesquisa pode operar como dispositivo de controle ou de ruptura, exigindo uma postura crítica frente à produção do saber.

Ao tensionar modelos normativos e epistemologias hegemônicas, a pesquisa se constrói a partir do corpo e de suas implicações, abrindo espaço para outras formas de conhecimento. Assim, os platôs iniciais se configuram em torno de teorias de gênero, perspectivas sáficas, corpo monstruoso e posicionamentos sociais, podendo se expandir em rizomas (DELEUZE; GUATTARI, 1995). Como campo de investigação, utiliza-se a animação enquanto tecnologia de representação, observando o platô da sáfica em narrativas específicas. O corpus inclui Castlevania: Nocturne (S01EP07) e The Owl House (S01EP16), analisados a partir de suas articulações com o queer e suas performatividades. A escolha dos objetos parte das afetações da pesquisadora, considerando a vampira e a bruxa como construções simbólicas atravessadas por gênero e sexualidade. Para análise, recorre-se à análise fílmica queer de Halberstam (2011), que compreende o animado como espaço de fabulação e tensionamento das normas.

resultados e discussão

Os resultados implicados na pesquisa se darão majoritariamente por meio da análise fílmica de animações que contêm o objeto de estudo em suas narrativas, contextualizando brevemente estas para que o entendimento sobre o que representam seja proveitoso. Em Castlevania: Nocturne, é possível visualizar contextos narrativos

que se aproximam de perspectivas sáficas, em personagens como Doltra e Erzsebet sob diferentes camadas, abordando em seu núcleo questões de poder, raça, sexualidade e gênero, e como estas se manifestam em uma narrativa ampla. Além disso, a obra mobiliza contextos históricos não necessariamente fiéis à realidade, mas que permitem compreender como os corpos analisados se posicionam nesse cenário e como se comportam diante do que representam. Para mais, o universo de Castlevania abrange não apenas vampiros, abrindo margem para análise tanto da figura da vampira quanto da bruxa.

Em *The Owl House*, a análise se direciona à figura da bruxa em personagens como Amity ou Luz, que articulam perspectivas sáficas e representam a persona mística. Considerando que o contato com a obra ainda se encontra em aprofundamento, a análise teórica segue em desenvolvimento. Ainda assim, compreendemos que sua narrativa apresenta relações sáficas relevantes, possibilitando observar o que é representado e como se constrói essa representação. A fim de pautar a análise sobre teorias que atravessam a questão sáfica e queer, além de outros contextos sociais e corpóreos, mobilizam-se autorias do campo feminista sobre gênero, sexualidade e raça, oriundas de diferentes contextos e áreas. Essas bases teóricas abordam perspectivas de gênero, sexualidade, raça, etnia, corpo, política e outros atravessamentos pertinentes ao campo. Entre elas, destacam-se Gayle Rubin (1984), Lélia Gonzalez (1984) e Maria Lugones (2007), além de outras que ampliam o escopo analítico da pesquisa.

Com o objetivo de permear a Cartografia Sentimental de modo que as reflexões e questionamentos gerados durante a pesquisa possam ser representados para além da escrita acadêmica, a investigação também se desdobra em materialidades. A partir de minha perspectiva, estas se manifestam por meio de ilustrações e representações gráficas que incorporam os atravessamentos do processo investigativo. Tais materialidades operam como caminhos simbólicos, contendo elementos que podem facilitar a compreensão do que é abordado, especialmente para aqueles que não se aprofundam no campo da teoria de gênero e sexualidade, ao mesmo tempo em que revelam questões latentes presentes na pesquisa.

considerações finais

Diante do conteúdo apresentado, observa-se que, especialmente no campo animado, as figuras da vampira e da bruxa operam como dispositivos simbólicos potentes na articulação de perspectivas sáficas e queer, tensionando normativas de gênero, sexualidade e corpo. Historicamente posicionadas como dissidentes, abjetas ou marginais, tais personagens evidenciam não apenas estruturas de exclusão, mas também possibilidades de resignificação e identificação.

A partir da Cartografia Sentimental, a pesquisa se constrói de maneira implicada, atravessada por afetos, vivências e deslocamentos, mantendo o processo aberto a transformações. Nesse sentido, a análise das obras evidencia como o audiovisual animado atua como espaço de fabulação e insurgência simbólica, onde narrativas e estéticas produzem brechas para outras formas de existência e representação.

Por se tratar de uma pesquisa em andamento, ainda há continuidade a ser desenvolvida, como a expansão das análises para outras narrativas e materialidades, bem como o aprofundamento das obras selecionadas. Busca-se também avançar nas perspectivas sáficas em diferentes âmbitos, utilizando também de contextos literários e fílmicos que possam dar apoio a resolução e entendimento de tais vivências, considerando suas interseccionalidades. Assim, a pesquisa se mantém em movimento, aberta a novos atravessamentos e desdobramentos.

referências

BUTLER, Judith. Performative acts and gender constitution. Theatre Journal, 1988.

BUTLER, Judith. Gender trouble. New York: Routledge, 1990.

BUTLER, Judith. Quem tem medo de gênero. São Paulo: Boitempo, 2024.

DENIS, Sébastien. O cinema de animação. Lisboa: Texto & Grafia, 2010.

DE LAURETIS, Teresa. A tecnologia do gênero. Indiana University Press, 1987.

AKOTIRENE, Carla. Interseccionalidade. São Paulo: Pólen, 2020.

HALBERSTAM, Jack. The queer art of failure. Durham: Duke University Press, 2011.

ROLNIK, Suely. Cartografia sentimental. Porto Alegre: Sulina, 2006.

FOUCAULT, Michel. Microfísica do poder. Rio de Janeiro: Graal, 1979.

FOUCAULT, Michel. História da sexualidade I. Rio de Janeiro: Graal, 1976.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. Mil platôs. São Paulo: Editora 34, 1995.

SOUZA, Ana Cecília L. Sexualidade sáfica em Carmilla. 2023.

MELTON, J. Gordon. The vampire book. Detroit: Visible Ink, 1996.

LEAL, Dodi. Fabulações travestis. Revista Estudos Feministas, 2021.



Mini-Bio: Helena Arioli Jamielniak é graduanda em Design pela PUCPR, desenvolve seu segundo projeto de pesquisa pelo programa PIBIC, no qual adentra o campo dos estudos de gênero e sexualidade a partir das animações. Sua investigação articula perspectivas teóricas queer com análises estéticas e narrativas do audiovisual, permeando diferentes campos de estudo em sua formação acadêmica. Em constante diálogo com a cultura e a cultura popular, também atua como Designer e ilustradora, compreendendo o fazer artístico como espaço de expansão, expressão e atravessamento das questões que mobilizam sua pesquisa.



Antes do corpo, a voz: a construção sonora do personagem na animação

Gerson Rios Leme - griosleme@gmail.com
autora/autor principal e apresentadora/apresentador

introdução

A relação entre voz e corpo é central na experiência audiovisual. Partindo deste pressuposto, sustenta-se que há uma diferença comum no processo de produção de filmes, dependendo do seu tipo: no cinema live-action a voz é, usualmente, associada a um corpo já existente, enquanto que na animação, a voz frequentemente precede a forma visual.

Apesar dessa recorrência nos fluxos de produção, a função da voz como elemento estruturante da corporeidade do personagem ainda é pouco explicitada e sistematizada, tanto na literatura quanto na descrição das práticas profissionais.

O objeto de análise deste artigo é o conjunto de práticas de produção vocal na animação — especialmente aquelas relacionadas à gravação, direção e manipulação da voz — compreendidas como etapa constitutiva da construção da corporeidade do personagem.

Variáveis como ritmo, entonação, pausas e micro variações associadas a práticas de gravação vocal, direção de atores, voz original, dublagem, ADR e lip sync sugerem gesto, presença e identidade para personagens.

Este artigo propõe discutir e sistematizar como a voz funciona como gesto antecipador da corporeidade do personagem, articulando teoria clássica de som no cinema com decisões práticas de produção em animação.

O estudo se apoia nos aportes teóricos de Robin Beauchamp, Michel Chion e R. Murray Schafer, mostrando como essas variáveis contribuem para a construção perceptiva do corpo em personagens animados.

questões metodológicas

Este estudo é de natureza teórico-conceitual e articula aportes teóricos do campo do som no cinema com práticas recorrentes na produção de animação. Não se trata da análise de uma obra específica, mas da investigação de um processo produtivo amplamente difundido no campo da animação.

Este texto revisita conceitos teóricos e os conecta às práticas da produção sonora para animação.

O vococentrismo de Michel Chion (2011) aponta a tendência de privilegiar a voz na percepção, de modo que, sempre que há conteúdo sonoro audível, a voz tende a ocupar posição central na escuta.

A esquizofonia de R. Murray Schafer (2001) descreve a separação de um som de sua fonte original por meio de gravação e reprodução. Na animação, essa dissociação permite registrar a voz e associá-la posteriormente a uma corporeidade visual independente da fonte original.

A síncrese de Michel Chion (2011) explica a associação entre voz e corpo mesmo quando som e imagem são produzidos separadamente, funcionando como uma “cola perceptiva” entre som e imagem.

Robin Beauchamp (2013, p. 41) observa que “o som não é apenas acompanhamento; ele estrutura a ação e a narrativa”, destacando o papel do design sonoro na expressividade dramática.

Nesse contexto, considera-se voz original a primeira performance vocal registrada para um personagem, que organiza sua identidade sonora mesmo antes da definição completa de sua forma visual (WELLS, 1998; CHION, 1999; GOLDMARK, 2011).

O objeto de análise deste estudo é o processo de construção vocal na animação, entendido como prática estruturante da corporeidade do personagem.

Esse conjunto conceitual fundamenta a compreensão da voz como elemento central na construção da corporeidade de personagens animados, atuando como base criativa desde a pré-produção.

resultados e discussão

Considerando o objeto proposto — o processo de construção vocal na animação —, observa-se que a voz

original funciona como primeiro gesto expressivo do personagem, estabelecendo ritmo, intensidade emocional e traços de identidade antes da forma visual completa. Como observa Michel Chion, a voz possui “uma dimensão gestual própria, independente da visibilidade do corpo” (CHION, 2011, p. 107).

Por sua vez, no interior desse processo produtivo, especialmente em etapas como a dublagem, essa performance pode ser posteriormente substituída por outra adaptada a um novo contexto linguístico, interpretativo e/ou cultural (MASSIDDA, 2015), ampliando o uso consciente da síncrese como ferramenta narrativa.

Em pipelines de produção nos quais a voz é registrada previamente à animação, tais decisões passam a orientar diretamente a construção visual do personagem.

Já o lip sync, ou sincronização dos lábios, permite ao espectador associar a voz ao corpo animado, mesmo quando o movimento labial é simplificado (CHION, 2011, p. 63), estabelecendo uma relação direta de causalidade entre som e imagem e consolidando essa unidade perceptiva.

Não menos relevante, durante a gravação da camada de voz, decisões sobre microfone, timbre e tratamento acústico têm o poder de afetar e conduzir a percepção de tamanho e fisicalidade do personagem, enquanto micro variações, respirações e nuances vocais são preservadas ou alteradas na edição, reforçando ou modificando características da corporeidade.

Da mesma maneira, o papel da direção de atores constrói um senso de intencionalidade e orienta a performance vocal em consonância com as demandas narrativas.

Conforme pontua Robin Beauchamp (2013, p. 37), o som e o diálogo moldam a ação e a expressividade dramática, tornando voz original, dublagem e ADR instrumentos centrais na construção da presença perceptiva do personagem antes da animação final.

Ou seja, a relação entre as decisões ligadas a esses conceitos e procedimentos, ainda que nem sempre conscientes, materializa-se no produto final, indicando que sua consideração desde a pré-produção pode potencializar a construção fílmica.

considerações finais



A partir da análise do processo de produção vocal na animação, este estudo evidencia que a voz desempenha papel central na construção da corporeidade, projetando presença, identidade e gestualidade antes do desenho visual.

Somada à interpretação do ator, às decisões de gravação e edição, bem como ao uso de voz original, dublagem, ADR e lip sync, a voz atua como gesto corporal antecipado.

Este estudo reforça que o som e a direção de atores são elementos estruturantes na percepção do personagem animado.

A voz não é apenas veículo de fala, mas elemento constitutivo da forma e da presença do personagem, consolidando corpo e gesto através do som.

referências

BEAUCHAMP, Robin. Designing Sound for Animation. New York: Routledge, 2013.

CHION, Michel. A Audiovisão: Som e Imagem no Cinema. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.

GOLDMARK, Dan. Animation, sound and music. In: WELLS, Paul; MOORE, Johnny (org.). The Routledge companion to animation. New York: Routledge, 2011. p. 215-226.

SCHAFER, R. Murray. A afinação do mundo. Tradução de Marisa Trench de Oliveira Fonterrada. São Paulo: Editora UNESP, 2001.

Mini-Bio: Gerson Rios Leme é músico de formação e pesquisador das nuances e expressões do som. Professor de som dos Cursos de Cinema da Universidade Federal de Pelotas, é mestre e doutor em Educação.



O personagem algorítmico: tensões acerca da autoria no design de personagens com inteligência artificial

Taís de Barros - tais.barros.rs@gmail.com

autora/autor principal e apresentadora/
apresentador

Roberto Tietzmann

Guilherme Taborda Pereira Da Cunha

introdução

O design de personagens na animação é, historicamente, um exercício de síntese entre forma, função e psicologia, muitas vezes descrito como um processo artesanal de “dar alma” ao inanimado, principalmente utilizando recursos de antropomorfização, ou seja, dando características humanas para objetivos, animais e, até mesmo, sentimentos.

Elaborado por Frank Thomas e Ollie Johnston em Disney Animation: The Illusion of Life (1981), o último dos doze princípios da animação é chamado de “apelo” e se reflete principalmente no design dos personagens. Mais do que construir figuras fofas ou agradáveis ao olhar, o conceito abrange tudo aquilo que prende a atenção do espectador, seja pela simplicidade, ou por características de design que tornem o personagem interessante de assistir, uma negociação entre o repertório e a subjetividade dos animadores e de suas plateias.

Todo o processo de criação de um personagem animado passa por um modelo de construção artesanal que, ainda que potencializado e acelerado pelas ferramentas digitais e de computação gráfica, depende inteiramente do traço e intervenção do autor. Quem cria de uma obra, tem total agência e domínio criativo por cada mínimo aspecto do design das figuras em tela, consideradas as pressões industriais ou da manutenção de propriedades intelectuais. Da pesquisa visual, coleta de referências, desenvolvimento do shape, sketches (explorações visuais), model sheet, folha de expressão e testes de emoção até os testes finais de movimento e ajustes técnicos, tudo passa pelo artista responsável pela obra (LAYBOURNE, 1998).

Entretanto, a contemporaneidade apresenta um novo paradigma que tensiona essa tradição artesanal: a emergência das Inteligências Artificiais Generativas de Imagem. Se para THOMAS E JOHNSTON (1981) o apelo é fruto de uma intenção deliberada do artista para conectar o público ao personagem, o uso de ferramentas

como o Nano Banana (GOOGLE DEEPMIND, 2025), desloca parte dessa execução para o campo dos algoritmos e dos modelos de linguagem. Assim, o design de personagem deixa de ser totalmente controlado pelo artista, para se tornar um processo de coautoria entre o humano (quem fornece o conceito) e a máquina (quem processa a representação). Surge, então, o que aqui denominamos como o personagem algorítmico.

questões metodológicas

A problemática reside no fato de que, enquanto a essência de um personagem é um conceito intelectual — sua natureza e humanidade (NESTERIUK; MASSAROLO, 2020) —, a IA foca na sua representação gráfica. Se o design de personagem é o principal ponto de contato com o público, as tensões de autoria surgem quando o artista delega a materialização desse personagem a um sistema que opera por meio de padrões estéticos pré-estabelecidos, e não necessariamente por uma intenção psicológica profunda. Este artigo busca explorar essas tensões através de um experimento prático de criação assistida utilizando IAs Generativas e questionando até que ponto a subjetividade do criador permanece preservada quando o apelo visual é fruto de uma síntese algorítmica e não do processo artesanal do animador.

Para responder à pergunta de pesquisa, adotou-se uma metodologia exploratória (GIL, 2008), estruturada nas seguintes etapas: 1) idealização do personagem, coleta de referências e definição de intenções por parte dos autores; 2) síntese dessas informações em um briefing; 3) conversão do briefing em prompts inseridos em um sistema de inteligência artificial generativa de imagem: Nano Banana (GOOGLE DEEPMIND, 2025); 4) Elaboração de personagem ilustrado a partir do briefing por uma ilustradora tradicional; 5) comparação e análise crítica dos resultados sob a ótica das tensões de autoria na criação do personagem algorítmico. Convém destacar que esta pesquisa integra um projeto de doutorado em andamento, o qual investiga as capacidades técnicas da IA na produção de animações em comparação aos processos tradicionais (não guiados por IA).

resultados e discussão

A imagem gerada por inteligência artificial, ou "imagem algorítmica", não nasce de uma observação direta do mundo ou da criatividade orgânica, mas de um processo de síntese de vastos bancos de dados. Enquanto o design tradicional de personagens é descrito como um processo de "dar vida" (The Illusion of Life), a IA opera através da probabilidade estética, como uma calculadora capaz de decifrar qual pixel deve vir a seguir. Como bem pontua KAUFMAN (2025) "os algoritmos de IA são bons em identificar padrões nos dados, mas não têm como saber o que esses padrões significam".

O debate central sobre tais modelos concentra-se na opacidade algorítmica, frequentemente denominada

caixa-preta da IA. Essa característica implica que os mecanismos internos que processam as instruções iniciais e culminam no produto visual são desconhecidos, impossibilitando o rastreamento lógico das decisões tomadas pela IA, mesmo por parte de seus criadores (SJOUWERMAN, 2025).

Compreendida a lógica da caixa-preta, é a partir dela que se estrutura o experimento central desta pesquisa: submeter um mesmo briefing de personagem a esse sistema algorítmico e a uma artista humana, observando de que forma cada um materializa um conceito quando os mecanismos internos de um são opacos e os do outro são intencionais.

O briefing do personagem foi estruturado a partir de referências visuais da estética cartunesca dos anos 2000, tendo como principais referências O Cara Vermelha da série “A Vaca e o Frango” e Ele de “As Meninas Superpoderosas”, personagens que compartilham uma linguagem visual simplificada, expressiva e de forte apelo, caracterizada pelo traço orgânico, exagero caricatural e silhuetas de leitura imediata.

A escolha por essa referência estilística não foi arbitrária: por se tratar de um personagem que futuramente será submetido a testes com os doze princípios da animação de THOMAS E JOHNSTON (1981), o design precisava atender a critérios físicos e estruturais específicos, como clareza de silhueta, solidez volumétrica e elementos corporais que viabilizassem a aplicação de princípios como Follow Through e Overlapping Action, o que justifica escolhas como a barriga grande e pesada e o rabo de animal. Em termos de identidade visual, o personagem foi concebido como um monstinho cartunesco de cor predominantemente rosa, subvertendo o imaginário tradicional associado a figuras monstruosas, e composto por atributos como chifres, garras, caninos proeminentes, nariz grande e olhar gentil, produzindo uma tensão narrativa entre a forma e o caráter, uma vez que sua aparência evoca o monstruoso enquanto sua expressão e alinhamento moral são deliberadamente não vilanescos. Os adereços, botinhas de jacaré e brinco de argola, complementam a construção de personalidade com elementos humorísticos e excêntricos que também funcionam como potenciais focos de movimento secundário.

Esse briefing foi elaborado no formato de um documento e convertido em prompt aplicado ao Nano Banana (GOOGLE DEEPMIND, 2025), e simultaneamente entregue à ilustradora Sofia Catarina (portfólio disponível no instagram @sofiacatarina.producoes), que desenvolveu sua versão do personagem sem qualquer contato com os resultados gerados pela IA, assim como o modelo não teve acesso ao trabalho da ilustradora, permitindo que as duas versões fossem produzidas de forma independente e posteriormente comparadas entre si, investigando o que se preserva, o que se perde e o que se transforma no processo de materialização de um mesmo conceito quando executado por uma inteligência artificial e por uma artista humana.

considerações finais

Esta investigação preliminar evidencia que o personagem gerado pelo Nano Banana (GOOGLE DEEPMIND, 2025) demonstra uma boa adesão às instruções do briefing, traduzindo com precisão os elementos descritivos



em imagem, mas operando dentro de uma lógica de padronização estética que apaga qualquer traço autoral reconhecível, produzindo um resultado tecnicamente coerente, mas visualmente genérico. A versão desenvolvida pela ilustradora Sofia Catarina, por sua vez, carrega uma linguagem visual própria e identificável, marcada por linhas menos regulares, distorções expressivas, variações de proporção e uma gestualidade que atravessa todos os desenhos que ela elabora, revelando uma intencionalidade que ultrapassa a execução do briefing e imprime ao personagem uma presença que a síntese algorítmica não alcança. Soma-se a isso o fato de que a entrega da IA se resume a um único resultado visual, enquanto o processo artesanal da ilustradora compreende etapas constitutivas do fazer animado, como rascunhos de exploração, testes de proporção, folhas de expressão, turn around e paleta de cores, documentando não apenas o produto final, mas o pensamento que o antecede, algo que a IA suprime inteiramente ao converter o conceito diretamente em imagem, sem registro do percurso criativo que, no design de personagens, é parte indissociável da sua construção.

referências

- GIL, Antonio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- GOOGLE DEEPMIND. Nano Banana (Gemini 2.5 Flash Image): modelo de geração e edição de imagens, 2025. Disponível em: <https://deepmind.google/models/gemini-image/>.
- KAUFMAN, Dora. A inteligência artificial irá substituir o artista? Observatório Itaú Cultural, 2025. Disponível em: <https://www.itaucultural.org.br/secoes/observatorio-itaucultural/relacao-arte-inteligencia-artificial-algoritmos>. Acesso em: 06 fev. 2026.
- LAYBOURNE, Kit. The animation book: a complete guide to animated filmmaking — from flip-books to sound cartoons to 3-D animation. Revised edition. New York: Three Rivers Press, 1998.
- NESTERIUK, S.; MASSAROLO, J. Criação e desenvolvimento de personagem em multiplataformas. Revista GEMInIS, v. 11, n. 3, pp. 233-253, set./dez. 2020.
- SJOUWERMAN, S. Por que a "caixa-preta" da IA compromete a confiança na tecnologia? Fast Company Brasil, 2025. Disponível em: <https://fastcompanybrasil.com/ia/pro-que-e-a-caixa-preta-da-ia-compromete-a-confianca-na-tecnologia/>. Acesso em: 07 fev. 2026.
- THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. Disney Animation: The Illusion of Life. New York: Abbeville Press, 1981.

Mini-Bio: Taís de Barros é doutoranda em Comunicação Social pelo PPGCOM da PUCRS, na linha de pesquisa Imaginário, Indústria Criativa e Tecnologias Emergentes, com ênfase em cinema e inteligência artificial. Mestra em Comunicação (2024) e possui graduação em Produção Audiovisual pela PUCRS (2021).



Cinema expandido e inteligência artificial

Raphael Fuchs Silveira - raphaelfuchssilveira@gmail.com

autora/autor principal e apresentadora/apresentador

Alexandre Severo Masotti

Introdução

A incorporação de sistemas de inteligência artificial em projetos arquitetônicos e artísticos tem ampliado as possibilidades de produção estética, especialmente no campo das experiências audiovisuais. Inserida na área das artes e da arquitetura, com interface nos estudos do cinema e da tecnologia, esta pesquisa investiga a integração entre cinema, ambientes inteligentes e modelos generativos de linguagem. O problema central consiste em compreender de que modo essas tecnologias reconfiguram a experiência cinematográfica, historicamente associada a estruturas lineares e a espaços físicos tradicionais, e como possibilitam a emergência de narrativas interativas, dinâmicas e não-lineares. Parte-se da hipótese de que a incorporação de modelos generativos substitui a lógica de interatividade baseada em ramificações programadas por uma lógica probabilística, alterando o papel do espectador e do dispositivo cinematográfico. Nesse sentido, o objetivo geral é analisar o papel de espaços inteligentes integrados à inteligência artificial na produção cinematográfica contemporânea, propondo um modelo teórico capaz de compreender tais transformações, além de explorar sua aplicação no contexto do Memorial da Ferrovia de Pelotas.

A fundamentação teórica baseia-se em autores que discutem o cinema enquanto campo expandido e em constante transformação. MACHADO (1997) contribui ao compreender o cinema como fenômeno que extrapola seus aparatos técnicos tradicionais, enquanto YOUNGBLOOD (1970) fundamenta o conceito de cinema expandido, associado à ampliação da percepção por meio da tecnologia. FLUSSER (2011) oferece suporte para a discussão sobre autoria e dispositivo técnico, entendendo-o como um campo de possibilidades explorado pelo autor. Já AGAMBEN (2009) permite pensar o ambiente inteligente como dispositivo que articula elementos técnicos, espaciais e discursivos, influenciando formas de percepção e subjetivação.

questões metodológicas

A pesquisa caracteriza-se como um estudo teórico de natureza qualitativa, com abordagem bibliográfica e analítica. O trabalho consiste em uma investigação conceitual sobre as relações entre cinema, inteligência

artificial e espaços interativos.

O procedimento metodológico foi dividido em etapas. Primeiramente, foi realizada uma revisão bibliográfica sobre o conceito de cinema contemporâneo e suas transformações tecnológicas, com base principalmente nos estudos de Machado (1997) e Manovich (2001). Em seguida, foi realizada uma revisão teórica sobre cinema expandido a partir de Youngblood (1970), buscando compreender a expansão do cinema para além da sala de exibição tradicional.

Na terceira etapa, foi realizada uma investigação teórica sobre o funcionamento das inteligências artificiais generativas, especialmente modelos de linguagem baseados em redes neurais profundas, a partir de Goodfellow, Bengio e Courville (2016). Essa etapa teve como objetivo compreender a diferença estrutural entre sistemas interativos baseados em árvores de decisão e sistemas generativos baseados em probabilidade.

Posteriormente, foi incorporado o conceito de dispositivo e profanação de Agamben (2009; 2007), bem como a teoria dos aparelhos de Flusser (2011), para analisar as implicações filosóficas, estéticas e políticas da utilização de inteligências artificiais em experiências cinematográficas interativas.

Por fim, como etapa de aplicação conceitual, foi utilizado — como modelo conceitual de análise — o projeto do Memorial da Ferrovia de Pelotas como referência para discussão das possibilidades de integração entre espaço arquitetônico, cinema expandido e inteligência artificial. Dessa forma, a metodologia baseia-se na articulação entre revisão bibliográfica, análise conceitual e aplicação teórica a um projeto de ambiente inteligente interativo.

resultados e discussão

Por se tratar de uma pesquisa de natureza teórica, os resultados obtidos são de caráter analítico e conceitual. A investigação demonstrou que o cinema contemporâneo pode ser compreendido como um dispositivo que integra tecnologia, espaço e espectador, conforme apontado por Machado (1997) e Agamben (2009). Nesse sentido, o cinema interativo tradicional revelou-se limitado por estruturas de decisão pré-programadas, nas quais a agência do espectador se restringe a escolhas previamente determinadas (como exemplo, a obra *Black Mirror: Bandersnatch*, de David Slade, 2018).

Em contraste, a análise dos sistemas de inteligência artificial generativa evidenciou uma mudança estrutural na lógica da interatividade. Diferentemente das árvores de decisão, esses sistemas operam por geração probabilística, produzindo respostas dinâmicas e não previamente definidas. Isso introduz um grau de imprevisibilidade que transforma a experiência audiovisual, deslocando o cinema de uma obra fechada para um sistema processual em constante atualização.

Essa transformação ganha maior concretude quando relacionada ao projeto do Memorial da Ferrovia de Pelotas, que funciona como modelo conceitual para aplicação das ideias desenvolvidas. O memorial, concebido como um ambiente inteligente, propõe a integração entre sensores, câmeras e sistemas de inteligência artificial capazes de interpretar dados do espaço e responder aos visitantes em tempo real. Nesse contexto, o dispositivo cinematográfico deixa de estar restrito à tela e passa a envolver o próprio espaço arquitetônico,



tornando-se uma experiência imersiva e interativa.

A utilização de inteligência artificial para interpretar sinais da Língua Brasileira de Sinais e gerar respostas audiovisuais exemplifica como a lógica probabilística pode ser aplicada de forma situada, vinculada à temática da acessibilidade. Ao mesmo tempo, o espaço físico delimita possibilidades de interação, enquanto o sistema generativo amplia a variabilidade das respostas. Essa articulação evidencia os eixos discutidos na pesquisa: agência do espectador, limites de contingência e coerência estética.

Além disso, o memorial permite observar como o cinema expandido, conforme Youngblood (1970), pode se manifestar na prática, integrando tecnologia, percepção e espaço. No entanto, a análise também aponta que essa expansão ocorre dentro de limites definidos por arquiteturas algorítmicas e decisões de projeto, o que reforça a leitura de Agamben (2009) sobre o dispositivo como estrutura que simultaneamente possibilita e condiciona a experiência.

Dessa forma, o projeto do memorial não apenas exemplifica os conceitos discutidos, mas evidencia como a integração entre inteligência artificial e espaço pode reconfigurar o cinema como experiência ambiental, interativa e adaptativa, mantendo tensões entre abertura, controle e produção de sentido.

considerações finais

A pesquisa investigou o papel de espaços inteligentes integrados a inteligências artificiais na produção cinematográfica contemporânea, demonstrando que sistemas generativos alteram a lógica do cinema interativo ao substituir estruturas de ramificação por geração probabilística. Essa mudança reconfigura o dispositivo cinematográfico como sistema processual, no qual obra, espaço e espectador se articulam dinamicamente.

O projeto do Memorial da Ferrovia de Pelotas foi central para essa reflexão, ao exemplificar como um ambiente inteligente pode integrar sensores, IA e linguagem audiovisual para criar experiências interativas e adaptativas. O cinema, assim, expande-se para o espaço, incorporando a participação do público na construção da obra, ainda que dentro de limites técnicos definidos.

Conclui-se que o cinema contemporâneo pode ser entendido como ecossistema híbrido entre tecnologia, percepção e arquitetura. Como continuidade, sugerem-se investigações práticas que explorem essas aplicações, ampliando o debate sobre o audiovisual interativo.

referências

AGAMBEN, Giorgio. O que é um dispositivo? In: O que é o contemporâneo? e outros ensaios. Chapecó: Argos, 2009.



AGAMBEN, Giorgio. Profanações. São Paulo: Boitempo, 2007.

BLACK Mirror: Bandersnatch. Direção de David Slade. Produção por Russel McLean. Estados Unidos: Netflix. Mídia digital.

BOURDIEU, Pierre. As regras da arte. São Paulo: Companhia das Letras, 1996

CALVINO, Italo. Seis propostas para o próximo milênio. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

FLUSSER, Vilem. Filosofia da Caixa Preta. São Paulo: Annablume, 2011.

GOODFELLOW, Ian; BENGIO, Yoshua; COURVILLE, Aaron. Deep Learning. Cambridge: MIT Press, 2016.

MACHADO, Arlindo. Pré-cinemas e pós-cinemas. Campinas, SP: Papyrus, 1997.

MANOVICH, Lev. The Language of New Media. Cambridge: MIT Press, 2001.

WILLIAMS, Raymond. Television: Technology and Cultural Form. London: Fontana/Collins, 1974.

YOUNGBLOOD, Gene. Expanded Cinema. New York: Dutton, 1970.

Mini-Bio: Raphael Fuchs Silveira, também conhecido como Fuca, é natural de Porto Alegre (RS) e recém graduado em Cinema de Animação pela Universidade Federal de Pelotas, onde participou de diversos projetos de pesquisa e extensão relacionados a animação 3D e cultura - como os projetos S3D e Muvuca -, além de ter integrado o projeto "Cassiopeia", um cineclube voltado à exposição de filmes alternativos de animação para públicos diversos. Já dirigiu três filmes de animação (Contratempo, HAHAAHA! e Poing!) e integrou diversas outras equipes de projetos audiovisuais independentes, como "Pico de Ballmer", "A Duras Penas", "A Morte e o Rei", etc. Atualmente, trabalha com modelagem 3D para séries e filmes de animação 3D.



Criando o “Saguão.IA” – relato da exploração de uma ferramenta de IA dedicada à animação

Roberto Tietzmann - rtietz@gmail.com

autora/autor principal e apresentadora/apresentador

Marcelo Augusto Coelho Carvalho, Sofia da Silva Henriques,
Taís de Barros

introdução

É possível entender a história do cinema e do audiovisual através de dois pontos de partida. Um deles baseado na captura de imagens com câmeras, que remonta aos irmãos Lumière, celebrada por autores como SADOUL (1963) e cotejada mais recentemente por COUSINS (2013), e o outro a partir da elaboração de imagens em movimento com alguma técnica de animação, relacionado às experiências pré-cinematográficas das lanternas mágicas (MANNONI 2003) e de pioneiros como Blackton e Cohl (LUCENA JUNIOR, 2005). A distinção se estabelece entre capturar o efêmero que flui diante da câmera, tentando registrar a vivacidade de expressões da interpretação do elenco, ou recriá-las, confiando ao talento dos animadores a expressão artística e emocional de personagens, objetos e cenários. Estes dois pontos de partida também dão origem a amplos repertórios distintos de práticas profissionais, tecnologias e estéticas.

Entretanto, há um espaço intermediário entre esses dois pólos, com a criação de vídeos em movimento a partir de inteligência artificial generativa (RUSSELL, NORVIG, 2022), capaz de mimetizar a partir de modelos amplos de linguagem (sintetizados na sigla em inglês LLM), criados através de aprendizado de máquina, tanto a imagem de câmeras quanto diferentes técnicas de animação sem ser ontologicamente nenhuma das duas, subvertendo assim as rotinas de produção de conteúdos audiovisuais. Esta comunicação parte da curiosidade despertada por esta ruptura, e trazemos um relato de pesquisa sobre a criação de uma ferramenta dedicada à produção de uma animação seriada experimental com auxílio de inteligência artificial baseada nas ferramentas do Google Gemini e AI Studio.

O Google Gemini se caracteriza como “uma interface para um LLM multimodal” (GOOGLE, [2024]), sendo capaz de lidar com e gerar dados em texto, áudio, imagens e vídeo. O Google AI Studio é parte da aplicação deste



modelo, em uma plataforma mais flexível para as demandas de usuários, inclusive interessados em animação.

Caracterizamos o contexto desta investigação como experimental, buscando inspiração na animação experimental, historicamente situada nas margens dos sistemas de produção industrial e operando no limite dos dispositivos disponíveis, questionando as convenções do próprio meio. Quando Roberto Miller em *O Átomo Brincalhão* (1964) abre mão de qualquer aparelho cinematográfico para afirmar o gesto animado diretamente sob uma película 35mm, há mais do que uma ruptura com a técnica: há uma interrogação sobre o que define a arte animada – a ferramenta ou a intencionalidade de seu realizador. Essa característica investigativa e especulativa do campo torna-o um espaço fértil para explorar as novas tensões entre imagem e ferramenta.

questões metodológicas

A pesquisa da qual faz parte essa comunicação começou em 2023, com a popularização das primeiras ferramentas, modelos e plataformas para criação de vídeo com inteligência artificial generativa (IAG). É possível observar que, em cerca de três anos, houve uma evolução que partiu de imagens de pouca resolução e resultado quase imprevisível para segmentos que podem ser incluídos em rotinas de produção.

A experimentação com animação partiu da ideia de evitar uma cobrança por um excessivo realismo na representação dos personagens, evitando problemas com o Vale da Estranheza, de MORI et al (2012). Buscamos uma aproximação lúdica com o processo, próximos de uma verdade emocional e narrativa, mas não representando exatamente a realidade.

Partimos de uma metodologia exploratória, inspirada em GIL (2008), na organização tradicional de um processo de produção de animação e nas disrupções e atalhos que as ferramentas de IAG poderiam trazer. Ao colocarmos a experimentação em primeiro lugar, estamos dispostos tanto a aproveitar novidades e discutí-las quanto a sofrer os revezes da plataformização da produção cultural (NIEBORG, POELL, 2018) que está embutida nestes recursos, em que regras nem sempre claras definem o que é possível ou não fazer.

Organizamos nossa metodologia em diferentes atividades: 1) Definição do tema da narrativa como o “Saguão”, área da escola onde ocorrem encontros inusitados entre pessoas de diferentes pontos de vista; 2) Definição da proposta de uma série de episódios de 30 a 60s com cinco episódios; 3) Testes com a produção de roteiros com modelos de linguagem, que resultaram na percepção de que havia mais originalidade e qualidade se fossem produzidos pelos humanos da equipe; 4) Organização do fluxo de trabalho com IAG; 5) Escolha das ferramentas de IAG a serem usadas; 6) Elaboração de personagens-piloto, com perfil e características visuais; 7)



Programação da ferramenta de animação; 8) Produção de cenas-teste e discussão.

resultados e discussão

Apresentamos os resultados a partir de três abordagens: a construção dos cenários de fundo, a elaboração de Bark, o primeiro personagem protótipo e a construção da ferramenta de animação. Em todos os três usamos ferramentas de IAG como apoio ao processo de criação.

O processo inicial de elaboração das imagens de fundo para as cenas se inspirou na animação limitada, técnica desenvolvida ao final dos anos 40 e amplamente aplicada em produções da Hanna-Barbera para a televisão. Nelas, uma imagem de fundo, que pode ser estática, é reposicionada conforme a necessidade de composição.

Fizemos uma coleta de fotografias do saguão da escola em diferentes momentos, com ângulos verticais e horizontais. As imagens foram processadas pelo Google Gemini e Adobe Firefly para remover pessoas ou objetos em cena que pudessem desviar a atenção. A partir deste percurso, contamos com uma base de cerca de 50 imagens

A criação do personagem-protótipo nomeado “Bark” partiu, primeiramente, de um insight humano, sem auxílio das ferramentas de IAG. O mote conceitual foi: um personagem animado cômico, um jovem universitário — especificamente, um cachorro de características humanoides, ex-viciado em comer trabalhos acadêmicos, em processo de reabilitação. Entendidas tais bases do personagem, o desenvolvimento visual de “Bark” se deu por meio de um processo exploratório apoiado no uso do Google Gemini, com o modelo Nano Banana em setembro de 2025.

Foi solicitado à IA que criasse a imagem de um personagem animado em fundo neutro. Esse personagem deveria ser um cachorro de características humanoides, chamado “Bark”. Além disso, explicamos à IA o background do personagem e sinalizamos duas referências: Bojack Horseman — na perspectiva de um animal antropomórfico — e O incrível mundo de Gumball, haja vista a aplicação de personagens em cenários que simulam ambientes reais, mesclando 3D e 2D. A indicação destas referências apontou que o modelo as conhecia e incorporou ao personagem marcas destas obras, como os contornos em linhas definidas e a sugestão de volumes mesclada com as cores planas de preenchimento. A partir da geração de um modelo do personagem de corpo inteiro, partimos para a criação da ferramenta de animação.

O AI Studio é um recurso que tem como foco principal a experimentação com os modelos do Google Gemini de maneira mais aberta. Por meio da função “Build”, permite a criação de protótipos variados, operando como uma



interface para desenvolvimento no-code — isto é, sem se fazer necessário domínio ou conhecimento prévio em linguagem de programação. A construção se dá apenas com prompts e segue um ciclo em que o sistema tenta construir um programa que atenda ao prompt, cabendo ao usuário solicitar ajustes, o que leva a uma reprogramação contínua e uma co-criação entre humanos e a IA.

A partir de um prompt inicial feito em ordens diretas que solicitou “um sistema que permita acelerar o processo de produção de uma série de animação” com o input de três elementos, uma imagem de um personagem, uma imagem de cenário e um prompt com instruções de ação e diálogo, o AI Studio em poucos minutos elaborou uma ferramenta que fazia a limpeza de personagem e cenário, rigging de esqueleto, animação, movimento pertinente e voz. Após algumas rodadas de ajuste, completamos a versão da ferramenta para os planos e episódios que estão em geração nos primeiros meses de 2026.

considerações finais

A ferramenta experimental de animação, embora preliminar e incapaz de substituir o trabalho especializado de animadores, se insere em uma “fresta” entre softwares profissionais (como Adobe Character Animator) e a possibilidade de experimentação mais livre, acessível a equipes criativas com orçamentos limitados e pouca competência em animação. Ainda há diversos pontos a melhorar, como diálogos em cena de dois personagens (no momento só conseguimos gerar um por vez) e a possibilidade de aprimorar o processo com uma divisão de tarefas maior, incluindo a geração de planos em sequência com documentação detalhada, permitindo a geração de materiais colaterais tradicionais (como model sheets e testes de personagem) que apoiariam a criação de séries de animação.

Sua fragilidade de base reside na dependência do ecossistema de uma Big Tech (Google), cujas mudanças nas regras ou fundamentos da plataforma podem, a qualquer momento, inutilizar a ferramenta, dado que opera a partir do processamento em nuvem. Explorar possibilidades de desenvolvimento local é um caminho para ampliar a relevância dos protótipos e resultados. Por fim, seu objetivo não é substituir animadores, mas explorar possibilidades criativas encontrando boas práticas com ferramentas emergentes.

referências



- COUSINS, M. História do cinema: dos clássicos mudos ao cinema moderno. Tradução de Cecília Camargo Bartalotti. São Paulo: Martins Fontes, 2013. 512 p.
- GIL, Antonio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- GOOGLE. Gemini: visão geral. [S. l.]: Google, 2024. Disponível em: <https://gemini.google/overview/>. Acesso em: 30 mar. 2026.
- LUCENA JÚNIOR, A. Arte da animação: técnica e estética através da história. 2. ed. São Paulo: Senac, 2005.
- MANNONI, L. A grande arte da luz e da sombra. São Paulo: Senac: Unesp, 2003.
- MORI, M; MACDORMAN, K. F.; KAGEKI, N. The uncanny valley [from the field]. IEEE Robotics & Automation Magazine, [s. l.], v. 19, n. 2, p. 98-100, jun. 2012. DOI: 10.1109/MRA.2012.2192811.
- NIEBORG, D. B.; POELL, T. The platformization of cultural production: theorizing the contingent cultural commodity. New Media & Society, [s. l.], v. 20, n. 11, p. 4275–4292, nov. 2018.
- RUSSELL, S. J.; NORVIG, P. Inteligência artificial: uma abordagem moderna. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2022.
- SADOUL, G. História do cinema mundial: vol. 1. São Paulo: Martins Fontes, 1963.

Mini-Bio: Roberto Tietzmann professor titular e pesquisador do programa de pós-graduação em comunicação da FAMECOS na PUCRS. Tem como interesses de pesquisa o contato entre audiovisual, design e tecnologia, pesquisando realização audiovisual complementada com ferramentas de inteligência artificial desde 2022. Conta com fomento FAPERGS – Pesquisador Gaúcho (2022, 2026). Coordenador do grupo de pesquisa ViDiCa - Cultura Audiovisual Digital. Faz parte das redes OBIACOM (Observatório de Inteligência Artificial e Comunicação Móvel), PLATAFORMIZAÇÃO DA PRODUÇÃO CULTURAL NO BRASIL (com fomento Edital CNPq/MCTI/FNDCT No 18/2021 – UNIVERSAL) e Rede Docente Montagem, Motion Design e VFX (parte do Forcine – Fórum Brasileiro do Ensino de Cinema e Audiovisual). Membro dos laboratórios DaVINT (Data Visualization and Interaction Lab) e UbiLab (Laboratório de Pesquisa em Mobilidade e Convergência Midiática).



Pintando 'See' - O processo intuitivo de criar a história e experimentações com tinta em vidro

Julia de Macedo Nicolescu - junicolescu@gmail.com
autora/autor principal e apresentadora/apresentador

Tuula Leinonen (Orientadora/Supervisor), Eliane Gordeeff
(Co-Orientadora/Advisor)

introdução

A dissertação "Pintando 'See' - O processo intuitivo de criar a história e experimentações com tinta em vidro" discute e relata um processo criativo prático, experimental e intuitivo que resultou em um curta-metragem animado de narrativa poética e experimental "See". Artistas frequentemente usam da sua intuição para criar trabalhos únicos e fascinantes, no entanto, a prática de utilização do conhecimento pré-reflexivo muitas vezes não é documentada academicamente pelos artistas, algo observado com ainda menos frequência no campo da pesquisa de animação. Portanto, devido a uma limitação de conteúdos específicos nesse tópico, a minha pesquisa se utilizou de materiais de áreas correlatas ao tema, como o design e a antropologia.

Essa pesquisa se insere no segmento da Pesquisa Artística, conforme definido na Declaração de Viena (2020), providenciando referências teóricas para melhor entender meu processo criativo, como os métodos de Pesquisa-Ação e os estudos de Asta Rami em "Soltando a Intuição: A Aplicação e desenvolvimento da Intuição do Designer no seu Processo Criativo" (RAMI, 2015). Seguindo as investigações de métodos criativos, trago detalhadamente a descrição de cada etapa na conceptualização do filme, desde as ideias iniciais do tema até a etapa de produção. Nesse segmento, detalho as minhas decisões e escolhas para certos temas presentes na história, explorando como representar a minha conexão com o mar e a minha mãe em experimentos de tinta em vidro. Por fim, uma pesquisa teórica de símbolos e arquétipos finaliza o capítulo de Processo de Pesquisa (Research Process) buscando melhor compreender como eu fiz certas conexões a partir de uma visão cognitiva. Para esse fim, utilizo o conceito de "Ordem Noturna", desenvolvido por Gilbert Durand em seu livro "As Estruturas Antropológicas do Imaginário" (DURAND, 1999).

Essa dissertação providencia uma pesquisa do ponto de vista do artista na posição de criador e que reflete em

sua própria criação, dividindo conhecimento de um processo criativo poucas vezes verbalizado. Acredito que um processo criativo experimental que se baseia na intuição pode trazer novas histórias, perspectivas e enriquecer o conhecimento cultural da animação. A pesquisa busca compartilhar de um experimento prático e verbalizar esse conhecimento para ajudar outros a expandir sua compreensão em processos criativos experimentais.

questões metodológicas

A metodologia da dissertação se dividiu em duas etapas: a de desenvolvimento do curta metragem animado e a dissertação escrita, que por sua vez evidencia e discute meu processo artístico. Para a dissertação, utilizei da linha de Pesquisa Artística como definida pela Declaração de Viena (2020), onde busquei relatar todo o passo a passo do desenvolvimento do curta, desde a concepção do tema (primeiro semestre na Bélgica), exploração da técnica (segundo semestre na Finlândia), construção experimental de uma narrativa poética e uma análise de conexões a partir de símbolos e arquétipos, sob uma perspectiva cognitiva para compreender como o processo intuitivo influenciou uma visão pautada na minha percepção do mundo (terceiro e quarto semestre em Portugal). Junto dos métodos de Pesquisa-Ação, pude analisar, ao fim do processo de produção do filme, toda a minha trajetória de desenvolvimento do curta-metragem “See”, considerando o contexto multicultural de um mestrado conjunto europeu (Re:anima, Mestrado Conjunto Erasmus Mundus) que permeou três universidades, países, culturas e línguas diferentes.

A dissertação está dividida nas seguintes partes: a compreensão sobre o contexto em que a pesquisa foi feita, relatando o processo do Re:anima; as minhas motivações e obras que inspiraram o curta; e a documentação sobre o processo artístico utilizado na produção do curta, trazendo o conceito por trás da ideia inicial, as motivações que me levaram a escolher a técnica da tinta em vidro, o momento em que me aprofundei na técnica, a concepção de um teste de técnica e narrativa, a criação do animatic utilizando de mídias mistas, a etapa da produção do filme e, por fim, as escolhas de som e música. Como conclusão, trago uma pesquisa conceitual sobre o resultado final do filme, onde faço uma análise de símbolos e conexões cognitivas para compreender, de forma crítica, os diferentes olhares do mundo para as minhas próprias escolhas realizadas de modo intuitivo durante a produção.

resultados e discussão

O contexto da dissertação é crucial para a compreensão dos resultados do processo de desenvolvimento da mesma. Em 2021, o programa Re:Anima da Erasmus Mundus me levou à Bélgica, junto a outros 19 animadores de diferentes partes do mundo, com o objetivo de formar a primeira turma a viver a experiência do Mestrado

Conjunto Europeu em Animação. A convivência com um grupo diverso de artistas promoveram um ambiente de intensa troca, no qual diferentes repertórios estéticos, técnicos e narrativos atuaram como catalisadores para a investigação. Consequentemente, procurei uma abordagem mais holística para a realização cinematográfica, buscando experimentar uma narrativa poética utilizando da técnica da tinta em vidro. Uma prática de animação que já era do meu fascínio e vontade em me aprofundar, mas que também traz um ponto de vista muito pessoal do animador, cada pincelada é intencionalmente marcada e produzida pelas próprias mãos do artista, o que resulta em uma expressão artística muito potente (GORDEEFF, 2018).

No segundo semestre, realizado na Finlândia, busquei me aprofundar na técnica escolhida e desenvolver um processo intuitivo da criação narrativa do curta. Nessa etapa de exploração imagética e de argumento para o filme, destaco o meu anseio em instigar a sensibilidade do espectador em construir a sua própria visão da obra, o que me ajudou a embasar a minha escolha de explorar com a tinta em vidro. Como destacado por Gordeeff em sua análise do trabalho de Petrov (GORDEEFF, 2018), o pouco uso da técnica em mídias visuais permite que o espectador veja uma nova imagem, abrindo a sua percepção do que é conhecido, pois não está dentro do seu repertório de lembranças imagéticas, possibilitando um momento de encanto e descoberta ao experienciar o filme. Ao fim do segundo semestre, o resultado dessa etapa de experimentação foi uma cena teste de 30 segundos que retratava um embrião dentro do útero da mãe.

Em seguida, em Portugal, terceiro destino do mestrado, tive como objetivo desenvolver a pré-produção do filme, storyboard, animatic e conceitos finais. Dessa vez, foquei na criação de imagens para compor cenas do filme, busquei me aprofundar em memórias e sensações ligadas ao tema do mar e infância, deixando que a pintura me conduzisse. Nessa etapa, investiguei os ângulos de câmera, composições, expressões faciais. Assim, fui capaz de criar um storyboard utilizando da própria técnica do filme.

Para o quarto semestre, permaneci em Lisboa e iniciei a produção do filme e da dissertação. Comecei animando as primeiras cenas em tinta em vidro e, ao longo do processo, fiz alterações na jornada da personagem no animatic. Ao mesmo tempo, me aprofundei na dissertação escrita e realizei um processo de retrospectiva estratégica no intuito de analisar como cada decisão tomada de forma intuitiva impactou para o resultado final. O estudo de Asta Rami sobre a aplicação da intuição do designer em sua prática criativa (RAMI, 2015) foi essencial para mapear e compreender essa investigação. Também busquei um embasamento teórico sobre símbolos e arquétipos para compreender como se estabeleceram determinadas conexões cognitivas (DURAND, 1999).

A dissertação busca evidenciar o ponto de vista do artista que cria e reflete sobre sua obra, enquanto indivíduo inserido na sociedade, que está sujeito a interpretações e influências do seu contexto. Acredito fortemente que um processo holístico e guiado pela intuição para a criação de uma animação poética, pode enriquecer o repertório cultural da mesma, ao trazer novas histórias a partir de diferentes pontos de vista.



considerações finais

Ao finalizar a dissertação, constatei que meu objetivo de explorar formas de retratar o mar e o elo universal com a maternidade resultou no uso de uma técnica de animação híbrida de pintura sobre vidro com animação digital 2D. Por meio da técnica, narro momentos entre mãe e filha que, aos poucos, se distanciam em um mar pintado repleto de cores e expressividade. “See” trata-se de um curta-metragem experimental e poético, inspirado em minhas vivências e no sentimento inquieto de perder o vínculo materno, enquanto procuro caminhos para restabelecê-lo.

O desenvolvimento de “See” tornou-se um processo criativo prático, experimental e guiado pela intuição, baseado em reflexões pessoais sobre experiências de vida, memórias e emoções relacionadas aos seus temas. Essa jornada resultou na materialização das ideias através da pintura sobre vidro, transformando o mar em uma expressão artística de movimento que refletiu minhas emoções e o simbolismo do enredo do filme.

Durante o processo de pesquisa, analisei materiais que me ajudaram a compreender e verbalizar meu processo criativo, desde métodos de pesquisa baseados em ação e aplicação da intuição do designer, até o uso de símbolos e arquétipos sob uma perspectiva cognitiva. Com esta dissertação, busco inspirar jovens animadores a explorar processos criativos e valorizar métodos experimentais na animação.

referências

- Cowley, L. B. Interview with ‘Sororal’ directors Frédéric Even and Louise Mercadier. Skwigly, 2020.
- DURAND, G. The anthropological structures of the imaginary. Boombana Publications, 1999.
- GORDEEFF, E. M. Aesthetic Interferences: The stop motion technique in animation narrative. Booksfactory, 2018.
- GORDEEFF, E. M. A feminine perspective: María Lorenzo Hernández. Revista Estúdio, 2021.
- RAMI, A. Intuition Unleashed: On the application and development of intuition in the creative process. Aalto Arts Books, 2015.
- SANTOS, V.; AMARAL, L.; MAMEDE, H. Using the Action-Research Method in Information Systems Planning Creativity research. Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI), Universidade Nova de Lisboa, 2013.
- UNIFRANCE. Watch Marine Blin, director of “What Resonates in Silence” [Video]. YouTube, 2021.
- WELLS, P. Understanding Animation. London: Routledge, 1998.
- BLINN, M. What Resonates in Silence [Short-Film]. Papy3d Productions, 2020.



EVEN, F.; MERCADIER, L. Sororelle [Short-Film]. Papy3d Productions, 2019.

PETROV, A. The Old Man and the Sea [Short-Film]. Imagica Corporation; Dentsu Tec; NHK; Panorama, 1999.

Mini-Bio: Animadora 2D e diretora com experiência em animação autoral, séries e longas-metragens. Possui mestrado internacional conjunto em cinema de animação pela Aalto University, Finland / Lusófona University, Portugal / LUCA School of Arts, Belgium (Master's Degree in Animation, RE:ANIMA – European Joint Master's Program) e bacharelado em design pela PUC Rio, com forte atuação em narrativa visual e animação frame-by-frame. Trabalhou em produções internacionais e campanhas para grandes marcas. Atua também como mentora e educadora em animação, orientando artistas em desenvolvimento técnico e autoral.



Direção de arte e processos artesanais no curta-metragem "Peixe Seco e Defumado"

Aline Golart da Cunha - alinegolart@gmail.com
autora/autor principal e apresentadora/apresentador

Helene Gomes Sacco

Introdução

A direção de arte em animação transcende a estética decorativa, atuando como um pilar narrativo que estabelece o tom emocional e o contexto cultural de uma obra. No curta-metragem *Peixe Seco e Defumado*, produzido pelo coletivo de artistas e animadores do qual faço parte, chamado Cacareco Produções, o desafio central foi traduzir visualmente a tradição da Cambira, prato típico de São Francisco do Sul (SC), percorrendo desde o esforço coletivo da pesca de arrastão da tainha até o momento do consumo à mesa. Livremente baseado nas memórias da pescadora e peixeira Sirlene Oliveira, o filme narra, por meio da animação, o processo da pesca, da limpeza do peixe, do preparo e da busca da personagem Solange, em uma frenética feira, por um prato para contribuir no almoço em família.

O presente trabalho insere-se na área de Direção de Arte para animação, estabelecendo uma relação direta entre os processos artesanais narrados (como a pesca, a dinâmica das feiras e o preparo da comida) e a materialidade da pintura manual (guache, aquarela e lápis de cor), buscando uma coerência tátil entre o tema e a técnica de execução. O objetivo é relatar o processo de direção de arte e pintura de cenários, analisando como a simplificação visual e a escolha de materiais analógicos auxiliam na construção da narrativa. A fundamentação teórica baseia-se na estética cinematográfica de Aumont (1995), que defende que o cenário não é um dado neutro, mas um "espaço plástico" essencial para a dramaturgia da obra, transformando a geografia real da ilha em um ambiente poético e comunicativo que organiza a percepção do espectador durante a fruição fílmica.

questões metodológicas

O estudo caracteriza-se como um relato de experiência com fundamentação bibliográfica e análise de processo criativo. Os procedimentos metodológicos foram divididos em três etapas: 1) pesquisa de campo e documental sobre a Ilha de São Francisco do Sul; 2) desenvolvimento do conceito visual e color script; 3) execução técnica manual e digitalização. Na fase de conceito, adotou-se o aporte de Barnwell (2017), cujo conceito de desenho de produção (production design) define a direção de arte como um “agente narrativo” capaz de construir mundos que comunicam história e emoção através de detalhes físicos.

Na execução técnica, utilizou-se um sistema de camadas de mídia mista: a fluidez da aquarela para atmosferas litorâneas; a opacidade do guache para a estilização lúdica da arquitetura; e o traço do lápis de cor para texturização e detalhes. A análise das interações cromáticas e da luminosidade das tintas baseia-se em Pedrosa (1999), buscando uma harmonia entre os pigmentos que traduzisse a vivacidade da ilha. O critério de análise observa se a “abstração lúdica” e a materialidade das tintas permitiram uma melhor legibilidade da ação e uma evocação sensorial da cultura local, mimetizando o fazer artesanal da comunidade pesqueira, das feiras e do ambiente da cozinha por meio do fazer artesanal da pintura. Essa escolha metodológica baseia-se na valorização do “fazer artístico” e na busca por uma organicidade que o meio estritamente digital muitas vezes oblitera (LUCENA JR., 2005).

resultados e discussão

A pesquisa e o processo de produção revelaram que a direção de arte atua como um elemento narrativo ativo. Ao adotar uma estética “colorida e divertida”, o filme subverte a austeridade comum em registros históricos, convidando o público a uma experiência afetiva com o patrimônio. Os resultados demonstram que a “abstração lúdica” dos cenários — reduzindo casas e barcos a formas estilizadas — facilitou a fluidez da animação e ampliou a simbolização da história. Conforme descreve Block (2013), a estrutura visual deve apoiar a narrativa através de componentes como o contraste e a afinidade; em Peixe Seco e Defumado, utilizou-se essa lógica para separar os ambientes. Enquanto as cenas da pesca e do manuseio e limpeza do peixe na peixaria utilizam tons frios e composições amplas, o ambiente da cozinha e da feira é marcado por tons quentes e texturas densas de guache, estabelecendo o arco dramático do caminho do alimento até a mesa.

O uso da tinta guache e do lápis de cor revela que a “imperfeição” do traço manual confere uma humanidade que dialoga, novamente, com o tema do fazer artesanal. A interação entre as cores, analisada sob a ótica de Pedrosa (1999), permitiu criar contrastes que reforçam o caráter lúdico proposto. A textura granulosa do lápis de cor, aplicada sobre as manchas de tinta para construir camadas, mimetiza visualmente os diversos processos e evidencia que o mesmo “fazer à mão” esteve presente na produção do filme, criando uma rima entre a técnica de pintura e o objeto narrado.

Percebe-se que o cenário, além de atuar como fundo, assume um papel de personagem, em que cada mancha de guache contribui para o “tom” da história e, mesmo não sendo um agente ativo, serve de apoio para o roteiro



de maneira sutil. O uso de referências geográficas reais, transformadas pela ludicidade, gera um sentimento de pertencimento na comunidade local. Os elementos existentes na ilha foram misturados e espalhados por todos os cenários; a maioria dos prédios é fictícia, mas todos possuem uma janela, uma varanda, um arabesco ou formatos facilmente identificáveis por quem conhece a cidade. Assim, o resultado técnico valida a hipótese de que a materialidade da arte tradicional é um recurso potente para narrar tradições imateriais.

considerações finais

A investigação permitiu concluir que a direção de arte atingiu o objetivo de equilibrar o registro cultural com a liberdade criativa da animação. A pergunta de pesquisa foi respondida positivamente: o visual auxilia a contar a história ao transformar a técnica pictórica em um vocabulário sensorial que evoca o sabor e a memória da Cambira. A principal contribuição deste trabalho é o reforço da relevância das técnicas analógicas em fluxos de produção contemporâneos, provando que a textura manual é uma ferramenta expressiva que confere "calor" à narrativa digital e que o uso de técnicas tradicionais de pintura oferece uma riqueza sensorial ímpar para a animação.

Como limitação, aponta-se a complexidade de produção das mídias físicas, que envolve a demora na execução das camadas e o risco de imprevistos técnicos que podem comprometer o resultado, sugerindo-se, para investigações futuras, o estudo de métodos de composição híbrida. Encerra-se reafirmando que a valorização do patrimônio de Santa Catarina, através de uma estética vibrante, promove uma renovação do olhar sobre as tradições pesqueiras, unindo a pintura à preservação cultural. A transposição lúdica da realidade geográfica de São Francisco do Sul para o universo animado provou ser um recurso eficaz para a salvaguarda da memória local, tornando o patrimônio imaterial da Cambira acessível e encantador.

referências

- AUMONT, Jacques et al. A estética do filme. Campinas: Papirus, 1995.
- BARNWELL, Jane. Production Design: Architects of the Screen. Londres: Wallflower Press, 2017.
- BLOCK, Bruce. A Narrativa Visual: Construindo a Estrutura Visual de Componentes de Exposição, Contraste e Afinidade. Rio de Janeiro: Elsevier, 2013.
- LUCENA JR., Alberto. Arte da Animação: Técnica e Estética através da História. São Paulo: Senac, 2005.
- PEDROSA, Israel. Da cor à cor inexistente. 7. ed. Rio de Janeiro: Léo Christiano Editorial, 1999.



Mini-Bio: Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Artes, na linha de pesquisa Processos de Criação e Poéticas do Cotidiano, no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas. Graduada em Cinema de Animação na Universidade Federal de Pelotas.



A materialidade uncanny de La Casa Lobo (2018)

Gabriel Alonso Torres - gab.alonsot@gmail.com
autora/autor principal e apresentadora/apresentador

Orientadora: Professora Dra. Luciana Paula Castilho Barone

Introdução

Este trabalho analisa os processos da técnica de criação stop motion no filme La Casa Lobo (2018), dos diretores chilenos Joaquín Cociña e Cristóbal León, buscando identificar como favorecem a expressão do inquietante. O ponto de partida teórico é o conceito de “das Unheimliche”, cunhado por Freud em 1919, termo de complexidade terminológica que admite diversas traduções, como infamiliar, inquietante, estranho ou estranheza.

Fundamentalmente, o conceito descreve algo que, embora familiar e conhecido, tornou-se estranho através da repressão e do seu posterior retorno à consciência (Freud, 2003).

A pesquisa situa-se no campo dos processos de criação, fundamentando-se na premissa de que o stop motion é uma linguagem intrinsecamente ligada ao sentimento de estranheza. A técnica opera por meio da concessão de movimento a objetos inertes, criando uma simulação de vida a partir da imobilidade e da morte, o que tensiona constantemente os limites entre o “vivo” e o “não-vivo”. O objetivo primordial deste estudo é demonstrar que o gatilho para o unheimlich no filme não reside apenas em sua narrativa de horror, mas na própria natureza tátil e física da técnica, evidenciada pela “mão do artista” e pelas imperfeições que comunicam ao público que o que é assistido possui uma existência física real e tangível.

Articula-se, assim, a categoria freudiana do animismo com o caráter “xamânico” da animação proposto por Barry Purves (2008), onde o animador atua como um mediador que canaliza vida para materiais cotidianos que deveriam permanecer inertes. A obra é inserida na tradição estética dos Irmãos Quay, analisando como a predileção por materiais imperfeitos, sujos ou descartados atua como motor do sentimento de estranheza ao conferir a essa matéria uma vida artificial e inesperada. Por fim, utiliza-se o referencial de Paul Wells (1998) sobre o corpo animado fragmentário e maleável para discutir como a constante construção e desconstrução das personagens em tela representa a fragilidade da integridade humana.

questões metodológicas

A pesquisa adota uma abordagem interdisciplinar e qualitativa, dividida em duas etapas fundamentais. Na primeira, realizou-se uma análise técnica e estética do filme *La Casa Lobo*, com foco na identificação da "mão do artista" manifestada através de erros inevitáveis e do uso deliberado de materiais precários como fita adesiva, papel e argila. O critério de observação baseou-se na fisicalidade intrínseca ao meio, compreendendo como a percepção da existência material dos simulacros situa o perigo na fronteira borrada entre a ficção e o real. A segunda etapa consistiu em um levantamento bibliográfico acerca do conceito de *Uncanny* (das *Unheimliche*) de Freud (2003), realizado conjuntamente com o levantamento de pesquisas relacionadas à técnica de *stop motion*.

O objetivo dessa abordagem integrada foi ressaltar trabalhos que articulam a teoria psicanalítica com a linguagem da animação, fundamentando a premissa de que o *stop motion* é capaz de conferir uma impressão de movimento e vida a partir da imobilidade, da inércia e da morte. Os critérios de análise basearam-se na identificação da categoria freudiana do "animismo", manifestadas através da manipulação da matéria e da natureza "xamânica" do animador (Purves, 2008), que atua como um mediador que canaliza vida para o inanimado. Por fim, utilizou-se o referencial de Paul Wells (1998) sobre o corpo animado fragmentário e maleável para analisar como a constante reconstrução das personagens expõe a fragilidade da integridade humana, situando a obra na tradição estética dos Irmãos Quay e seu uso de materiais descartados como motor da estranheza.

resultados e discussão

Apesar dos avanços tecnológicos na área da Animação favorecerem o crescimento e difusão das animações digitais, o *stop motion* preserva a sua relevância estética através da presença intrínseca da materialidade de seus elementos. Diferente de produções realizadas por computação gráfica, que frequentemente buscam uma aparência mais plástica ou realista, o processo de filmes em *stop motion*, assim como *La Casa Lobo* (2018), evidenciam deliberadamente a "mão do artista" por meio de imperfeições que comunicam ao público que o que é assistido possui uma existência física real e tangível. Como constata Henry Selick (2011, p. 9), a técnica possui a capacidade única de evidenciar erros inevitáveis que lembram ao espectador que o representado existe em um lugar físico. Esta pesquisa identifica que essa proximidade sensorial é o gatilho primordial para o inquietante (*unheimlich*), situando o perigo entre os limites da ficção e do real.

Logo no início da narrativa, quando a personagem María chega à casa, móveis, janelas e decorações são literalmente pintados diante dos olhos do espectador, movimentando-se pela tela e deixando para trás o rastro fantasmagórico de sua localização anterior. Esse processo, realizado por uma "mão invisível", expõe as marcas

da criação em tempo real. A cada frame, é possível perceber a dessaturação da tinta nas superfícies, indicando que a passagem do tempo real entre as fotos foi suficiente para secá-la, revelando a natureza laboriosa da técnica. Barry Purves (2008) descreve a animação em stop motion como um processo “xamânico”, onde o animador conjura vida em objetos que deveriam permanecer inertes, e *La Casa Lobo* é construído inteiramente a partir desses objetos, como papéis, fitas, roupas e móveis. No filme, esse caráter xamânico desperta o “animismo”, categoria do *unheimlich* que Freud (2003) explica como a incerteza sobre se um objeto possui consciência ou não, ao conferir movimento a materiais cotidianos inertes que não deveriam possuir uma “vida interior”. O filme ativa impulsos no espectador ao forçá-lo a reconhecer essa perigosa consciência em objetos inorgânicos, cuja movimentação é acompanhada pelo som de papel amassado, lembrando que a ilusão é composta por detritos do cotidiano comum.

Em *La Casa Lobo* é possível perceber uma predileção a materiais imperfeitos e sujos, como papéis com marcas de amassado e tintas que escorrem pelas paredes, escolha essa que contribui para a criação de um ambiente desconfortável e assustador. Essa estética crua dialoga com a estética tradicional dos Irmãos Quay, diretores gêmeos de filmes em stop motion, que utilizavam em seus filmes materiais descartados, muitas vezes categorizados como “lixo”, para lembrar a audiência que o universo ali representado foi apropriado da decadência da mortalidade (Crawte, 2017, p. 165), causando sentimentos de estranheza no espectador. Além de contribuir para essa construção atmosférica, a materialidade dos elementos de *La Casa Lobo* representa a fragilidade da integridade humana, ao demonstrar que o corpo é fragmentário e maleável (Wells, 1998, p. 188-189). No filme, essa maleabilidade extrema permite que os personagens sejam submetidos a um ciclo perpétuo de destruição e remontagem diante dos olhos do espectador. Ao expor corpos feitos de camadas de papel e fita que se estilhaçam e se fundem às paredes, a obra rompe as fronteiras entre o sujeito e o espaço, causando uma desconfiança na integridade do corpo.

considerações finais

Esta pesquisa defende que a materialidade física presente em *La Casa Lobo* é capaz de agir como um gatilho para os sentimentos de estranheza e desconforto. O inquietante freudiano não se apresenta apenas através da narrativa do filme, mas da exposição do espectador ao processo de criação do stop motion como técnica. Ao evidenciar a “mão do artista” e as imperfeições dos materiais, o filme tensiona a percepção dos limites entre o “vivo” e o “não-vivo”. É essa visualização do processo de construção e desintegração dos corpos que desperta o animismo descrito por Freud (2003), ao conferir uma “vida interior” a detritos inanimados que, realisticamente, deveriam permanecer inertes. Sob essa ótica, o processo de animação em *La Casa Lobo* assume o caráter “xamânico” proposto por Purves (2008), no qual o animador atua como um mediador que, tatilmente, canaliza vida para a matéria bruta.

Conclui-se, portanto, que a materialidade do stop motion presente em *La Casa Lobo* possui um papel sensorial



para a aproximação do espectador, uma vez que não apenas rompe as fronteiras entre o real e a ficção, mas também revela a fragilidade do corpo ao romper as fronteiras do “eu” e o cenário. Assim, o sentimento de estranheza emerge da consciência de que o horror não está apenas sendo representado, mas fisicamente vivificado através de objetos inanimados que se recusam a permanecer inertes.

referências

CRAWTE, Derrin. Darkness Visible: Contemporary Stop Motion Animation And The Uncanny. 239 p. Tese (Doutorado em Inglês e Mídia) - Anglia Ruskin University, Reino Unido, 2017. Disponível em: <https://hdl.handle.net/10779/aru.23758755>. Acesso em: 29 mar. 2026.

FREUD, Sigmund. The Uncanny. Tradução: David McLintock. Londres: Penguin Books, 2003.

PURVES, B. J. C. Stop Motion: passion, process and performance. Amsterdam: Focal Press, 2008

SELICK, Henry. Prefácio. In: PRIEBE, Ken A. The Advanced Art of Stop Motion Animation. 1. ed. Boston: Course Technology, 2011. p. IX - XI.

WELLS, P. Understanding animation. Londres: Routledge, 1998

Mini-Bio: Gabriel Alonso Torres é mestrando do Programa de Pós-Graduação - Mestrado Acadêmico em Cinema e Artes do Video (PPG-CINEAV) - da Universidade Estadual do Paraná (Unespar), campus de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná (FAP), vinculado à linha de pesquisa "Processos de Criação no Cinema e nas Artes do Video". É membro do grupo de pesquisa CineCriare Cinema: Criação e Reflexão (Unespar/PPG- CINEAV/CNPq). É Bacharel em Cinema de Animação pela Universidade Federal de Pelotas (UFPeL). Atuou como instrutor de animação para crianças no Instituto Cultural Filhos de Aruanda (ICFA). Pesquisa os temas relacionados à processos de criação na animação e a materialidade do stopmotion.



Ecosistema RS-fantástico e os desafios de produzir uma animação através de mocap no RS – estudo de caso do Jardim da Rua 13

Lucas Mori Flores - lucas@estudiomakako.com
autora/autor principal e apresentadora/apresentador

Pedro de L. Marques, Prof. Dr. Norberto Kuhn Junior, Prof.
Dr. Serje Schmidt

introdução

O projeto do longa-metragem de animação Jardim da Rua 13 foi concebido, inicialmente, a partir de um modelo convencional de animação 3D, baseado na atuação de uma equipe de animadores responsáveis pela criação das cenas. Contudo, é importante destacar que a adoção da técnica de captura de movimento ou mocap, abreviação do inglês de motion capture, decorreu sobretudo da defasagem do orçamento originalmente aprovado para a obra.

Em razão do intervalo significativo entre a submissão do projeto, aprovação, e a liberação dos recursos, o orçamento inicial tornou-se insuficiente para atender às demandas produtivas estabelecidas. Particularmente no que se refere aos custos do segundo da animação, associado ao processo tradicional de animação 3D. Nesse contexto, a adoção da tecnologia de mocap constituiu-se como uma alternativa técnica e economicamente viável, capaz de adequar-se às restrições orçamentárias e viabilizar o projeto.

Dessa forma, a opção pelo mocap ocorre dentro de um arranjo produtivo em que essa técnica é comumente acionada para reduzir e otimizar custos (Dower; Langdale, 2022).

Mesmo entre as técnicas e dispositivos de captura de movimento, há grande variação de complexidade, competências e custos. Sistemas ópticos, como os da Vicon, utilizam volumes de captura com atores vestindo roupas especiais com marcadores reflexivos, capturados por múltiplas câmeras infravermelhas, sendo mais precisos e, conseqüentemente mais caros, geralmente restritos a produções de maior orçamento.

Diante disso, optou-se por dispositivos de captura por sensores inerciais, especificamente da empresa Rokoko. O hardware consiste em uma roupa equipada com dispositivos como acelerômetros e giroscópios, capazes de transmitir ao computador uma aproximação do movimento do ator (Dower; Langdale, 2022). Foram adquiridos

dois conjuntos Rokoko Full Performance Capture, compostos pela Smartsuit Pro II, Smartgloves I e sistema de captura facial.

A produção do longa também conta com outra particularidade, integra o RS Fantástico, um ecossistema de inovação focado em produções audiovisuais do gênero fantástico. Atualmente, a partir deste ecossistema, o Jardim da Rua 13 conta com um núcleo de pesquisa e desenvolvimento com sede na Universidade Feevale, justamente de onde surgiu a iniciativa de trazer esse relatório, como forma de contribuição e cooperação acadêmica para o campo de pesquisas aplicadas em animação no RS e no Brasil.

Nesse sentido, esta pesquisa tem como objetivo compreender em que medida o uso dessas tecnologias pode viabilizar, técnica e economicamente, a produção de um longa-metragem de animação 3D em um contexto de restrição orçamentária, bem como identificar os obstáculos e desafios decorrentes da decisão de incorporá-las ao processo produtivo.

questões metodológicas

A metodologia central desta pesquisa parte do princípio da pesquisa baseada em prática (Practice as Research - PaR), onde o processo prático de construção e experimentação constitui base substancial de evidências da própria pesquisa (Nelson, 2013). Aos pesquisadores atribuem-se simultaneamente os papéis de observador e observado, enquanto ao longa-metragem (objeto) cabe o espaço de estudo de caso e palco de pesquisa. Essa alternância biográfica e esse aparente estranhamento são características do artesanato intelectual (Martins, 2013), método do qual a pesquisa toma emprestado o processo de elaboração de diário de pesquisador, visando a exposição não burocrática do cotidiano do projeto, mas das experiências e vivências dos pesquisadores enquanto envolvidos no objeto de pesquisa.

A metodologia estrutura-se a partir do acompanhamento contínuo das diferentes etapas de produção que envolvem o uso da captura de movimento, abrangendo desde a apropriação inicial do equipamento, compreendendo seu funcionamento, comunicação com hardwares e softwares, condições espaciais necessárias para a realização dos registros, até a direção de atores, aquisição e armazenamento dos dados, sua interpretação e, por fim, sua aplicação no processo de animação.

Ao tomar o próprio processo como objeto de análise, a pesquisa valoriza não apenas os resultados, mas também os impasses, erros, desvios e soluções intermediárias que emergem ao longo da realização, entendendo-os como elementos fundamentais para a produção de conhecimento. Trata-se, portanto, de uma metodologia que articula prática e reflexão de maneira indissociável, permitindo investigar de que modo a captura de movimento reconfigura as dinâmicas criativas, técnicas e produtivas envolvidas no desenvolvimento de uma animação autoral.



resultados e discussão

Os resultados preliminares indicam que a incorporação da captura de movimento ao processo produtivo de Jardim da Rua 13 atendeu de forma significativa ao objetivo que motivou sua adoção: viabilizar, técnica e economicamente, a produção de um longa-metragem de animação 3D em um contexto de restrição orçamentária. A estimativa inicial de cinquenta diárias de captação foi reduzida para vinte e cinco diárias, reduzindo substancialmente o tempo previsto e os custos da etapa de produção. Tal resultado evidencia que a captura de movimento não atua apenas como uma ferramenta técnica, mas como um elemento capaz de reorganizar o próprio processo produtivo.

Conforme propõe Howkins (2013), a produção audiovisual estrutura-se a partir de uma “empresa temporária”, constituída para um projeto específico e organizada em torno de fluxos de trabalho, funções e competências que se articulam apenas durante o período necessário à realização da obra. O processo parcial de produção do longa deixa claro que não se trata apenas de dispor de equipamentos, softwares ou infraestrutura, mas de mobilizar, combinar e reorganizar tais recursos de forma eficiente diante das condições concretas de produção. Este processo se aproxima do que Barney (1991) considera como uma gestão estratégica de recursos disponíveis, visando a construção de uma vantagem competitiva.

Ainda que dispositivos de captura de movimento tenham se tornado mais acessíveis nos últimos anos (Proetti; Del Vecchio, 2020), sua incorporação ao fluxo produtivo não depende exclusivamente da disponibilidade material da tecnologia. A utilização desses recursos exige a formação de competências específicas, capazes de compreender o funcionamento do equipamento, interpretar os dados, corrigir eventuais falhas e integrá-los às diferentes etapas da animação.

Desde os primeiros resultados obtidos pela equipe, a experiência parece apontar que a captura de movimento opera menos como uma solução técnica pronta e mais como um recurso estratégico, cujo valor emerge da articulação entre tecnologia, conhecimento e da organização do trabalho. Essa experiência vai ao encontro com a lógica dominante de serviço proposta por Vargo e Lusch (2008), onde o valor produzido não está contido exclusivamente no equipamento ou nos dados, mas da articulação entre conhecimentos, competências e decisões ao longo do processo. O núcleo de pesquisa do RS Fantástico atua justamente nesta cadeia, como elo entre produção prática e teórica, buscando aliar conhecimento técnico em animação com conceitos acadêmicos, importantes para compreender o processo do longa como uma forma de práxis. Assim, atores, diretores, animadores, técnicos e softwares não operam de forma isolada, mas integram recursos distintos em torno de um objetivo comum, produzindo valor no próprio uso da tecnologia e na forma como ela é aplicada às necessidades específicas do filme.

Nessa perspectiva, a captura de movimento não “entrega” valor por si só. Oferece possibilidades que precisam ser interpretadas, negociadas e ajustadas dentro do fluxo de trabalho. A eficiência observada parece decorrer menos da simples adoção da tecnologia e mais da capacidade da equipe de reorganizar continuamente o



processo produtivo, estabelecendo critérios sobre o que registrar, corrigir, adaptar ou mesmo ignorar em função das exigências narrativas e visuais da obra. Tal interpretação aproxima-se da ideia de que o valor é determinado no contexto de uso e pela experiência dos agentes envolvidos, e não previamente incorporado ao recurso técnico.

considerações finais

Os resultados parciais sugerem que o mocap pode constituir-se como importante recurso de inovação para a produção de animação 3D em contextos independentes e de restrição orçamentária. No caso do Jardim da Rua 13, sua utilização não apenas reduziu o número de diárias previstas, mas também parece ter contribuído para reorganizar o fluxo produtivo, redistribuindo funções e articulando de modo distinto as etapas de atuação, registro e animação.

Mais do que uma solução técnica, o mocap mostrou-se dependente da capacidade da equipe de integrar recursos, conhecimentos e decisões ao longo do processo. Nesse sentido, o valor da tecnologia parece residir menos no equipamento em si do que na forma como ele é apropriado, ajustado e incorporado às necessidades específicas da obra.

Embora os dados ainda sejam preliminares, a pesquisa indica que a captura de movimento pode deslocar o papel tradicional do animador e estimular formas mais híbridas e colaborativas de produção. Paralelamente, resultados apontam que a necessidade de correções posteriores permanece, ainda que parte delas possa ser relativizada em função do enquadramento e da construção visual da cena. Assim, o estudo sugere que o uso do mocap não elimina etapas do processo de animação, mas tende a reconfigurá-las.

referências

- BARNEY, J. Firm Resources and Sustained Competitive Advantage. *Journal of Management*, [s. l.], v. 17, n. 1, p. 99–120, 1991.
- DOWER, J. W.; LANGDALE, P. *Performing for Motion Capture: A Guide for Practitioners*. London: Methuen Drama, 2022.
- HOWKINS, J. *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*. London: Penguin UK, 2013.
- MARTINS, J. de S. O artesanato intelectual na sociologia. *Revista Brasileira de Sociologia - RBS*, [s. l.], v. 1, n. 2, p. 13–48, 2013.
- NELSON, R. *Practice as Research in the Arts: Principles, Protocols, Pedagogies, Resistances*. Hampshire, England: Palgrave Macmillan, 2013.
- PROETTI, S. G.; DEL VECHIO, G. H. A captura de movimento como tecnologia para dar fluidez natural aos



movimentos de personagens e objetos 3D. Revista Interface Tecnológica, Taquaritinga, SP, v. 17, n. 1, p. 82–94, 2020.

VARGO, S. L.; LUSCH, R. F. Service-dominant logic: continuing the evolution. Journal of the Academy of Marketing Science, [s. l.], v. 36, n. 1, p. 1–10, 2008.

Mini-Bio: Lucas Mori Flores – Doutorando e Mestre em Indústria Criativa (Feevale). Graduado em Desenho Industrial – Hab. Programação Visual (UFSM). Coordenador do projeto Jardim da Rua 13 do RS Fantástico – Bactéria Filmes e Univ. Feevale. Motion Designer e Diretor de Animação publicitária desde 2006 no Estúdio Makako. Bolsista do CNPq - Brasil (142100/2025-0).



A fundamentação do plano de animê 2D a partir do layout

Raphael Maio - ani.rafaelmaio@gmail.com
autora/autor principal e apresentadora/apresentador

Carla Schneider

introdução

No século XXI, a animação japonesa tem se espalhado no mundo inteiro e registrado constantes crescimentos, tanto de popularidade, quanto financeiros. Segundo o Teikoku Databank, a indústria cresceu 22% em 2023, chegando a uma receita de treze bilhões de reais aproximadamente. Esse resultado não é isolado segundo uma matéria de 2024 do portal g1, no qual o Brasil é mencionado como o terceiro maior mercado de consumo de animês do mundo, atrás apenas do próprio Japão e da China. O país também possui o segundo maior mercado da plataforma Crunchyroll, um streaming focado em animês, segundo o site IGN Brasil.

Diante desse panorama, observa-se que os animês mobilizam expressivos contingentes de público global e nacional. Na condição de consumidor recorrente dessa indústria, produtor audiovisual atuante no mercado e, na época, graduando em Cinema de Animação, ao definir minha pesquisa para o Trabalho de Conclusão de Curso (MAIO, 2026) optei por investigar o fluxo produtivo de um plano de animê baseado nos registros de Sachiko Kamimura (2009) e vídeos do animador Dong Chang publicados no canal do YouTube de mesmo nome. Com esse estudo foi possível analisar as decisões técnicas e criativas que constroem o plano de anime 2D dentre as etapas de storyboard até a composição visual tendo como base as contribuições de Rafael Pizzo (2016); o fluxo de produção do anime, além da importância da articulação entre artistas e gestores para viabilizar projetos de animação no mercado japonês.

Considerando o dimensionamento para a apresentação deste resumo expandido, optou-se por trazer o recorte investigativo focado na produção do layout em planos de animês 2D, objetivando identificar os aspectos técnicos que fundamentam sua relevância no fluxo produtivo, visto que seus elementos definem, de forma direta, a identidade visual de um episódio ou filme da animação japonesa.

questões metodológicas

Para o embasamento das informações inseridas neste resumo, foi feito um levantamento bibliográfico em fontes especializadas sobre animação japonesa, buscando preferencialmente como base nomes de profissionais da área que relataram por escrito ou vídeos suas experiências dentro de um estúdio de animação japonês, seja presencialmente ou remotamente. Da compreensão geral do fluxo de produção, cargos e funções dos profissionais atuantes, foi consultado o livro *Encyclopedia of Animation Basics* (2009), de Sachiko Kamimura - uma animadora que tem passagem em estúdios importantes no Japão como Toei Animation e Sunrise. Como complemento, foi usado como base o vídeo do animador Dong Chang, *How anime is Made* (2025) publicado em seu canal do YouTube de mesmo nome, para compreender de forma mais contemporânea e acessível, devido a sua linguagem em vídeo, a estrutura de produção do animê. Por fim, para a análise da etapa de layout, a obra *Studio Ghibli Layout Designs: Understanding the Secrets of Takahata/Miyazaki Animation* (2008) foi utilizada nesta pesquisa visando referenciar não só as especificidades estéticas e técnicas definidas no plano, mas também os relatos de Isao Takahata e Goro Miyazaki sobre a relevância desta parte da produção.

resultados e discussão

Do ponto de vista visual, o plano é uma representação de algum evento que o cineasta deseja passar para o espectador. Como é observado por Rafael Pizzo (2016), no ocidente, uma representação visual é baseada principalmente no uso da perspectiva e do tridimensional desde o Renascimento Cultural dos séculos XIV e XVI na Europa, como visto em obras como 'A última ceia', de Leonardo da Vinci (1492). Já no leste asiático, especificamente no Japão, a representação visual tem como base o bidimensional, com o uso de fragmentos da imagem, ou camadas, que juntas formam a arte final. Isso é visto nos ukiyo-e, tipo de arte japonesa que mescla xilogravura com pintura, como 'A grande onda de Kanagawa', de Katsushika Hokusai, criada por volta de 1830.

Nessa perspectiva, o plano no animê começa a ser identificado na etapa de storyboard, onde o diretor rascunha visualmente o episódio da série ou filme (Kamimura, 2009). Embora esses rascunhos já preveem questões visuais e técnicas, por se tratar de um único profissional nessa etapa, se torna inviável detalhar cada plano de forma individual. Dentro dessa demanda visual e técnica que nasce o layout.

O layout é uma etapa de planejamento do plano de animê no qual cada plano é tratado individualmente, onde serão definida a posição e movimento de personagem/prop, câmera e cenário com mais detalhes visuais e técnicos, pois servirão como base para futuras etapas serem realizadas, cada uma exercendo sua função especificamente. Isao Takahata (2008), cofundador do estúdio Ghibli, define o layout como um ponto chave da produção do animê, e junto de Goro Miyazaki (2008), detalha que, após o storyboard, é a tarefa mais importante para assegurar a qualidade da obra. Os layouts podem ser atribuídos ao diretor de animação, animadores-chave ou o próprio diretor geral em planos específicos. Com o layout finalizado, antes de seguir para as etapas

seguintes, um processo de checagem é realizado pelo diretor geral e o diretor de animação.

Independente do profissional encarregado, a criação de um layout exige domínio de competências em desenho e produção para exercerem seu objetivo: ser um desenho técnico que cria a estrutura fundamental do plano (Takahata, 2008). Essa exigência vai de noções consolidadas de desenho (figura humana, luz, sombra e proporções), princípios da animação e linguagem audiovisual - movimentos de câmera, posição e enquadramento de personagens, props e cenário (Kamimura, 2009). Conforme relata Takahata (2008) a partir de suas experiências profissionais, a imprecisão e ambiguidade de um layout pode custar retrabalhos ou inconsistências artísticas e técnicas no projeto.

Com a aprovação do layout, outros profissionais irão utilizá-lo nas etapas posteriores para exercerem suas funções. A etapa de animação usa a posição do personagem e/ou prop previstos para enquadrá-lo na célula de animação, alinhando com o cenário planejado para criar um movimento que não tenha divergências com a locação do plano. Em paralelo, a etapa de arte se fundamenta na locação planejada para colorir o cenário. Esse mesmo princípio se aplica na etapa de computação gráfica em 3D (se houver), sendo necessário a harmonia do modelo tridimensional com o resto da animação e cenário (Chang, 2025). Por fim, na composição visual, o artista usa o layout como uma base para juntar a animação com o cenário e o 3D renderizado. Assim como um quebra cabeça, ele sobrepõe essas camadas que alcançam a proposta parcial do plano, restando apenas os efeitos visuais a serem aplicados, estes previstos também no layout.

considerações finais

Este estudo demonstra que a produção do plano de animê integra processos analógicos e tecnológicos, adaptando a construção do plano desde suas origens até o século XXI, mantendo o conceito de camadas que remetem ao ukiyo-e em sua construção ao serem trabalhados separadamente a animação, cenários e 3D e juntá-los. Ao investigar essa etapa, notou-se a dependência dos projetos em relação a cargos técnicos especializados, exigindo profissionais com alto conhecimento e resiliência psicológica para enfrentar o intenso volume de trabalho e os prazos curtos demandados por um mercado de consumo ávido.

A pesquisa evidencia a relevância do layout no animê, cuja função ultrapassa a de um rascunho para servir como fundamento técnico e visual para a criação do plano por diversos departamentos. Além disso, a estética japonesa, pautada na bidimensionalidade e na sobreposição de camadas, exige do artista de layout um domínio multidisciplinar, unindo desenho acadêmico e linguagem audiovisual. A falta de clareza nesta fase compromete a qualidade final e gera prejuízos por retrabalhos.

Dessa forma, o layout constitui o "ponto-chave" onde a sensibilidade artística encontra o rigor técnico. Embora o público costume associar as obras diretamente aos seus criadores, é fundamental valorizar os artistas de layout, responsáveis por consolidar a base estrutural e a imagem final consumida pela audiência.



referências

Anime News Network. Teikoku Databank: Anime Production Industry Grew 22% in 2023. Anime News Network, 2024. Disponível em: <http://4NN.cx/.216204>. Acesso em: 19 fev. 2026.

CHANG, Dong. How anime is made. YouTube, 2025. Disponível em: <https://youtu.be/D0tux0QoeUE>. Acesso em: 08 dez. 2025.

G1. Brasil é 3º mercado de animes fora do Japão e da China: por que eles são mais populares do que nunca. G1, 2024. Disponível em: <https://tinyurl.com/ym4p6jph>. Acesso em: 03 dez. 2025.

IGN Brasil. Brasil é o 2º país com o maior número de assinantes na Crunchyroll. IGN Brasil, 2024. Disponível em: <https://tinyurl.com/mwy552ew>. Acesso em: 19 fev. 2026.

HAYAO, Miyazaki; ISAO, Takahata; SUTAJIO, Jiburi. Studio Ghibli Layout Designs. Japão: Shohan, 2008.

KAMIMURA, Sachiko. Encyclopedia of Animation Basics. Japão: Graphic-sha Publishing, 2009.

MAIO, Raphael. Desvendando a construção e metodologia do plano de animê 2D. 2026. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Cinema de Animação) – Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2026.

PIZZO, Rafael. Design do anime: Projetando diretrizes para a estética da animação japonesa no curta-metragem "Cores". Pelotas: UFPel, 2016.

Mini-Bio: Raphael Maio é um cineasta de animação graduado em Cinema de Animação pela Universidade Federal de Pelotas. Dirigiu e produziu o curta Macieira (2023) e Até onde os pássaros voam (2026), foi produtor do curta HAHAAHA (2024) e, artista de storyboard do curta stopmotion Espaço de transição (2024) e do live action Téio e Diogo (2026). Atualmente é coordenador de produção na HYPE Entertainment, atuando na série pré escolar Descobertas de Kaia (2026-presente) e já tendo atuado como assistente de produção na 2ª temporada de Tainá e os guardiões da Amazônia (2024).



Entre o individual e o coletivo: o processo de criação em animação acessível no contexto acadêmico.

Eduarda Lamego Guerra - eduardalamegoguerra@gmail.com
autora/autor principal e apresentadora/apresentador

Prof. Dr. Fábio Jabur de Noronha

Introdução

No contexto do ensino superior, a produção de conteúdos sobre acessibilidade e inclusão demanda não apenas iniciativas institucionais, mas também estratégias de comunicação capazes de dialogar com a comunidade acadêmica. Nesse cenário, o desenho animado destaca-se como uma linguagem atrativa e didática, com potencial para traduzir temas complexos em narrativas visuais. No entanto, sua produção envolve processos técnicos e criativos que frequentemente se mostram desafiadores em contextos acadêmicos, especialmente em equipes reduzidas.

Este trabalho insere-se no campo do Cinema, na área das Artes, em interface com Educação e Acessibilidade, e tem como foco a análise do processo de criação de um episódio piloto da série animada Diversidade em Foco, desenvolvido na Universidade Federal de Pelotas (UFPel), pela Coordenação de Acessibilidade (COACE), por meio de uma bolsa de desenvolvimento institucional. Mais do que apresentar o produto final, o estudo utiliza o episódio como estudo de caso para investigar a organização da produção em animação no contexto universitário, considerando suas limitações e potencialidades.

A problematização que orienta a pesquisa parte da seguinte questão: como estruturar um processo de criação em animação que seja viável no contexto acadêmico e passível de continuidade por outros estudantes? A produção do episódio evidenciou desafios relacionados à centralização das etapas criativas, à limitação de recursos humanos e à complexidade pedagógica do roteiro. Por outro lado, revelou a importância da construção coletiva e interdisciplinar, a partir do diálogo com profissionais da acessibilidade, como terapeutas ocupacionais, intérpretes de Libras e estudantes atendidos pela COACE, que contribuíram para a construção conceitual e validação do conteúdo.

Como objetivo geral, o trabalho analisa o processo de criação do episódio piloto, da concepção à finalização, com ênfase na organização das etapas produtivas. Especificamente, busca descrever o fluxo de produção, discutir metodologias aplicadas à animação 2D em contexto acadêmico e refletir sobre as adaptações



realizadas frente às limitações de equipe e recursos. Além disso, propõe compreender como a articulação entre trabalho individual e contribuições coletivas influencia o desenvolvimento do projeto e seu potencial de continuidade.

A fundamentação teórica apoia-se em estudos sobre processos de criação em animação e produção audiovisual, compreendendo a animação como uma linguagem que articula técnica, estética e comunicação (FURNISS, 2007; MANOVICH, 2001). Dialoga também com pesquisas sobre acessibilidade no ensino superior (SILVA et al., 2020), bem como com estudos que abordam a adaptação de conteúdos audiovisuais como estratégia de acessibilidade (RIOS et al., 2016).

questões metodológicas

O trabalho caracteriza-se como um estudo de caso de natureza qualitativa, centrado na análise do processo de criação de um episódio piloto de série animada em contexto acadêmico, articulando investigação teórica e prática projetual.

O processo foi estruturado em etapas que envolveram levantamento teórico sobre acessibilidade, desenvolvimento de roteiro, design de personagem, produção em animação 2D (técnica cut out) e pós-produção. A escrita do roteiro iniciou-se de forma individual, com base em revisão bibliográfica, sendo posteriormente reformulada por meio de um processo colaborativo com profissionais e usuários vinculados à COACE.

Os procedimentos metodológicos incluíram a articulação entre prática criativa e validação coletiva, evidenciada por reescritas do roteiro e ajustes ao longo da produção. Foram realizadas sessões de acompanhamento nas quais os participantes assistiam às etapas desenvolvidas, contribuindo com feedbacks e discussões, o que resultou em modificações no conteúdo e na abordagem pedagógica. A técnica cut out foi adotada como estratégia metodológica por permitir a reutilização de elementos, otimizar o fluxo produtivo e favorecer a continuidade do projeto.

Os critérios de análise consideraram a organização do fluxo de produção, com base na pipeline da animação 2D, as adaptações frente às limitações de equipe e o impacto das contribuições coletivas. Os resultados indicam limitações da produção individual, especialmente no tempo de execução, e destacam a relevância do trabalho colaborativo para a qualificação do projeto e seu potencial formativo.

O aporte teórico baseia-se em estudos sobre linguagem e criação em animação e audiovisual (FURNISS, 2007; MANOVICH, 2001), articulados à prática artística como pesquisa (NELSON, 2013; SCHÖN, 1983) e a estudos sobre acessibilidade (SILVA et al., 2020; RIOS et al., 2016).

resultados e discussão

A produção do episódio piloto foi concluída ao longo de aproximadamente dois anos, evidenciando um tempo de execução superior ao inicialmente previsto. O produto final apresenta uma animação em técnica cut out, com estrutura simplificada, alinhada à proposta de viabilizar sua reprodução por estudantes em contexto acadêmico. Como resultado técnico, destaca-se a construção de um banco de elementos e rig do personagem, possibilitando sua reutilização em episódios futuros e contribuindo para a continuidade da série.

No desenvolvimento do projeto, observou-se que a centralização das etapas produtivas impactou não apenas o tempo de execução, mas também as possibilidades de complexidade estética e narrativa do episódio. A necessidade de conciliar a produção com outras demandas acadêmicas, aliada às limitações de infraestrutura, evidenciou que, mesmo com estratégias de otimização, como a técnica cut out, o processo individual tende a restringir o ritmo e a escala da produção. Nesse sentido, a experiência reforça a compreensão da criação em animação como prática que articula dimensões técnicas e organizacionais, nas quais as condições de produção influenciam diretamente o resultado final (FURNISS, 2007).

Por outro lado, a qualidade conceitual do episódio foi significativamente ampliada a partir das interações estabelecidas ao longo do processo. As contribuições de profissionais e estudantes vinculados à COACE possibilitaram uma abordagem mais precisa e sensível do tema do capacitismo, evidenciando a importância da escuta e da interlocução com o público diretamente relacionado ao conteúdo. Esse aspecto aproxima-se da perspectiva de SCHÖN (1983), ao indicar a relevância da reflexão em ação no desenvolvimento de práticas criativas situadas.

A incorporação de recursos de acessibilidade, como audiodescrição e tradução em Libras, revelou-se simultaneamente essencial e desafiadora. A ausência de equipes especializadas exigiu articulação institucional e adaptação dos fluxos de produção, impactando prazos e organização do trabalho. Ainda assim, tais recursos ampliaram o alcance comunicacional do produto, reforçando a noção de que o audiovisual contemporâneo se constitui pela integração de múltiplas linguagens e camadas de informação (MANOVICH, 2001).

Dessa forma, os resultados indicam que, embora a produção individual possibilite a realização do produto, sua sustentabilidade e potencial de continuidade estão diretamente vinculados à colaboração interdisciplinar. Mais do que uma questão operacional, esse aspecto evidencia o processo de criação como espaço de construção coletiva de conhecimento, aproximando-se da compreensão de prática artística como pesquisa (NELSON, 2013) e apontando para seu potencial formativo no contexto acadêmico.

considerações finais

O estudo evidenciou que a produção de um episódio animado em contexto acadêmico, embora viável individualmente, se consolida de forma mais consistente por meio de práticas coletivas e interdisciplinares. A análise demonstrou que a colaboração foi fundamental não apenas para a execução técnica, mas também para



a construção conceitual, validação do conteúdo e incorporação de recursos de acessibilidade.

Em resposta à questão de pesquisa, verificou-se que a estruturação de um processo viável envolve tanto estratégias produtivas, como a técnica 2D cut out e a organização em pipeline, quanto a adoção de um modelo colaborativo. O episódio piloto, aliado ao banco de elementos desenvolvido, configura-se como base para a continuidade da série e referência para outros estudantes.

Como contribuição, o trabalho destaca a integração entre produção audiovisual, acessibilidade e práticas coletivas, ampliando a compreensão do processo de criação como espaço de aprendizagem. Como limitação, ressalta-se o caráter singular do estudo de caso, sugerindo-se análises futuras com outros episódios. Por fim, reforça-se a relevância da animação como ferramenta de comunicação acessível no contexto universitário.

referências

FURNISS, M. Art in motion: animation aesthetics. London: John Libbey, 2007.

MANOVICH, L. The language of new media. Cambridge: MIT Press, 2001.

NELSON, R. Practice as research in the arts: principles, protocols, pedagogies. London: Palgrave Macmillan, 2013.

RIOS, I. et al. Audiodescrição no audiovisual: acessibilidade e inclusão. Revista Brasileira de Tradução Visual, v. 9, n. 9, 2016.

SCHÖN, D. A. The reflective practitioner: how professionals think in action. New York: Basic Books, 1983.

SILVA, L. et al. Acessibilidade no ensino superior: desafios e perspectivas. Revista Educação Especial, v. 33, 2020.

Mini-Bio: Eduarda Lamego Guerra é mestranda do Programa de Pós-Graduação Mestrado Acadêmico em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV) da Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR). Vinculada à linha de pesquisa (2) Processos de Criação no Cinema e nas Artes do Vídeo. Graduada em Cinema de Animação na Universidade Federal de Pelotas (UFPEL) em 2025.



Do Arco-Íris à Limonada: A construção de personagens animados dentro do psicológico queer

Ursula Costa Marques - ursulacm2002@gmail.com
autora/autor principal e apresentadora/apresentador

Profa. Carla Schneider, Théo Sampaio

introdução

Esta pesquisa analisa dois curtas-metragens de animação produzidos ao longo do Curso de Cinema de Animação (UFPEL). O primeiro é *No Final do Arco Íris* (2023), animação em técnica 2D com codireção de Valentina Cappelletto, Ursula Marques e Andréia Monteiro, realizado no 2º semestre do curso. O segundo é *Limonada* (2025), animação em técnica 3D sob direção de Théo Sampaio, produzido ao longo do 3º e do 4º semestres. A análise comparativa que se segue parte de uma perspectiva autoetnográfica, considerando a posição das autoras como pertencentes à comunidade queer e como co-criadoras das obras analisadas. O estudo tem como propósito documentar e analisar a construção das personagens Anabel, Carlota e Lemon sob o referencial do psicológico queer — identificando os elementos de estética, personalidade e comportamento que as constituem como representação LGBTQ+, a forma como são reconhecidas pelo espectador externo e como esse reconhecimento foi alcançado. Busca-se, ainda, compreender as decisões propositas e inconscientes que resultaram na configuração atual dessas personagens, especialmente nas etapas de Roteiro e Design de Arte. Em ambas as produções, a equipe atuou com sensibilidade e consciência para evitar estereótipos prejudiciais à comunidade — o que torna esse percurso criativo, em si, objeto relevante de análise.

A análise do casal Anabel e Carlota apresenta camadas sobre a representação de casais sáfcos em mídias fictícias e sobre como sua identidade busca rejeitar o conformismo heteronormativo. Dentro da trama, as personagens são uma dupla de artistas à espera da gestação de sua criança que, após um evento trágico, materializa a criança Kadu a partir de suas criações — em vez do processo biológico —, manifestando a relação existencial entre o autor e sua obra.

Já a Lemon ganha destaque na análise ao originar-se a partir da estética Ballroom estadunidense dos anos 1950 e 1960, com a influência das culturas Drag Queen mesclada ao humor teatral característico do gênero tragicômico. Diferente da trama anterior, *Limonada* adota um caráter mais ácido e irrisório, acompanhando o

fracasso da protagonista ao lamentar suas decepções na carreira artística e optar pelo suicídio dramatizado ao final.

Tendo isso posto, os sujeitos de estudo apresentam elementos comparativos destacáveis para os objetivos citados e, logo, uma potencialidade de aprofundamento teórico nas obras autorais realizadas por estudantes de animação dentro da instituição Universidade Federal de Pelotas.

questões metodológicas

Para dar corpo à análise, recorre-se às próprias obras mencionadas e a seus materiais de produção, roteiros, arte conceitual e registros do processo criativo, bem como aos relatos das autoras sobre as escolhas estéticas e narrativas que atravessaram o desenvolvimento de cada projeto. Essa escolha metodológica se justifica pela dupla posição ocupada pelas autoras: ao mesmo tempo pesquisadoras e co-criadoras das obras analisadas, elas têm acesso direto às memórias das vivências relacionadas às decisões que orientaram a criação das personagens, o que caracteriza esta pesquisa como autoetnográfica.

O quadro teórico é composto por duas obras centrais. A primeira é o trabalho de conclusão de curso (TCC) em Cinema de Animação da UFPel *O que faz um personagem trans?* (Homrich, 2024), que oferece um olhar crítico e metódico para a categorização de personagens fictícios transgêneros em produtos audiovisuais animados, apontando diferentes intencionalidades e subtextos presentes nas representações dos corpos trans. A segunda é *A arte queer do fracasso* (Halberstam, 2020), cuja perspectiva problematiza as concepções de sucesso oriundas do capitalismo e examina como essas concepções impõem o fracasso moral e psicológico às subcomunidades marginalizadas.

resultados e discussão

Ao longo das duas produções, é possível observar como as tramas desenvolveram abordagens distintas em relação às personagens. Em ambos os casos, opera uma tensão produtiva: ora é a personagem que parece deter o domínio criativo da narrativa para concretizar sua identidade, ora é o processo criativo que a constrói independentemente da intenção consciente da equipe. Essa dinâmica é enriquecida pelas vivências queer das próprias autoras e pelas referências externas que alimentaram as escolhas ao longo de sua evolução. Conforme indicado por Homrich (2024), as "áreas de desenvolvimento de queerness" se ramificam na produção do texto, no texto em si e na percepção do seu público espectador. Como autoras pertencentes à comunidade queer, partimos do propósito de questionar o paradigma cisgênero, heterossexual e neurotípico como norma implícita, tal como se apresenta catalogado nas mídias de grande massa. No resultado final, a subjetividade das personagens revela elementos que se combinaram de forma nem sempre prevista, mesmo quando algumas

escolhas foram adotadas conscientemente, enriquecidas de uma maneira que apenas um processo criativo autoral poderia proporcionar.

A direção de arte de Limonada ilustra bem esse processo: a cultura drag foi gradualmente mesclando-se às estéticas teatrais dos musicais por escolha das participantes da equipe, e como resultado a personagem Lemon adota um vocabulário tragicômico e expressivo para sua personalidade — marcada, nas entrelinhas, como queer.

No que diz respeito à percepção externa vinda do público, cabe observar que o reconhecimento das referências vindas da cultura ballroom e teatral não se restringe a apreciar a expressividade espalhafatosa da personagem. Trata-se também de identificar, nesse corpo, uma presença pertencente e reconhecida pela comunidade queer — capaz de produzir identificação no público espectador.

Nesse mesmo contexto, merece destaque o casal homoafetivo Carlota e Anabel. Por ter sido construído majoritariamente por autoras sáficas — isto é, mulheres e identidades femininas que se relacionam entre si — foi tomado o cuidado para que o casal expressasse comportamentos típicos de um relacionamento amoroso, sem deixar subjetiva a intenção dentro da trama.

Servindo de referência, em uma das entrevistas acadêmicas realizadas com o animador Marcelo Marão no âmbito do Curso de Cinema de Animação da UFPel — em formato on-line, dentro da disciplina de Ciclo de Cinema V no dia 24 de Julho 2025 —, ele comenta que toda pequena produção universitária é definitivamente autoral, e que não há como evitar que a individualidade de cada integrante se imprima nas diferentes etapas do processo. Envolvidos nos mesmos fluxos de criação, não há como separar as experiências vividas dos artistas do que vai ser traduzido na tela.

considerações finais

A partir da análise apresentada, nota-se que a construção das personagens Anabel, Carlota e Lemon resulta tanto das intenções e vivências da equipe quanto de coincidências que emergiram ao longo do processo criativo. Juntos, esses fatores demonstram como o psicológico queer constrói tramas e personagens sob diferentes subjetividades — de forma proposital em alguns momentos, e de forma intuitiva em outros.

Ao longo dos semestres pertencentes dessas produções, é notada também a adaptação da construção de personagens conforme o gênero cinematográfico, a adição de falas verbais e o caráter da personagem diante a jornada da trama. Trata-se da implementação de elementos que fazem o carisma ser realçado em uma obra de comédia, enquanto para projetos com teor mais emocional, a expressividade é a chave fundamental.

Esta pesquisa buscou contribuir para o acervo acadêmico de perspectivas queer originárias de filmes de animação autorais em contexto universitário, analisando em profundidade os elementos estéticos, comportamentais e narrativos das personagens. Sob esse recorte, a mescla de papéis e a autonomia autoral características das produções universitárias abrem espaço para narrativas que fogem do conformismo.



Narrativas que não buscam ser aceitas pelo grande público, mas sim reconhecidas e identificadas pelas comunidades às quais se dirigem especialmente.

referências

HALBERSTAM, Jack. A arte queer do fracasso. Recife: Cepe Editora, 2020,

HOMRICH, Amelia. O que faz um personagem trans?. Orientadora: Cíntia Langie. 2024. 34 f. TCC (Graduação em Cinema de Animação) – Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2024. Disponível em: <https://l.ufpel.edu.br/AmeliaHomrich>. Acesso em: 19 abr. 2026.

LIMONADA. Direção: Théo Sampaio. Pelotas: UFPel, 2024. 1 vídeo (2 min 49 s). Disponível em: <https://vimeo.com/1126914303/efefbff1f3>. Acesso em: 6 abr. 2026.

NO FINAL DO ARCO-ÍRIS. Direção: Ursula Marques, Valentina Cappelletto e Andréia Monteiro. Pelotas: UFPel, 2024. 1 vídeo (4 min). Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1Q_xNlRnZ6_BU9rpHtc6diO4ymxO6GaAw/view?usp=sharing. Acesso em: 6 abr. 2026.

Mini-Bio: Ursula Costa Marques é uma estudante graduanda de Cinema de Animação na UFPEL, atualmente no 7º Semestre e Bacharelada de Artes Visuais (UNINTER). Trabalha como Assistente de Produção no estúdio de animação HYPE.



Padronização formal na animação digital contemporânea, uma análise estética em Asterix & Obelix: O Combate dos Chefes (2025) à luz de Hogarth e Diderot

Júlia Amon Perondi - julia.amonperondi@gmail.com
autora/autor principal e apresentadora/apresentador

James Zortéa Gomes

introdução

A história da animação sempre foi, em alguma medida, a história de uma negociação entre técnica e expressão. Desde os primeiros experimentos ópticos até as complexas produções digitais contemporâneas, as formas de dar movimento às imagens caminharam lado a lado com os avanços tecnológicos. No entanto, se os desenvolvimentos técnicos ampliaram as possibilidades narrativas e visuais do cinema de animação, eles também impuseram novos condicionantes à linguagem gráfica. Na era da produção vetorial, das renderizações automatizadas e da serialização de conteúdos para plataformas de streaming, a estética da animação parece cada vez mais submetida a imperativos de padronização, agilidade e redução de custos.

Nesse contexto, a nova série Asterix & Obelix: O Combate dos Chefes¹ (Netflix, 2025) emerge como um caso emblemático. Adaptando um universo gráfico originalmente caracterizado por uma ampla gama de corpos, gestos e expressões, a produção adota uma estética que reduz a complexidade formal dos personagens, uniformiza silhuetas e atenua contrastes visuais que, nas versões anteriores, eram fundamentais para a construção de sentido e identidade das personagens. Essa transformação não se limita ao impacto das ferramentas digitais, mas revela uma reorientação dos processos criativos em que exigências técnicas e produtivas passam a definir a própria linguagem visual, resultando em formas mais padronizadas e menos expressivas.

Diante desse fenômeno, este artigo tem como objetivo investigar de que modo a nova estética de Asterix & Obelix² exemplifica um movimento de infantilização visual nas animações contemporâneas. Para compreender os fundamentos e as implicações desse processo, este artigo propõe uma análise à luz de dois referenciais teóricos da história da arte: William Hogarth, que em *A Análise da Beleza* (1753) destaca a importância da variedade e do movimento como fontes de prazer estético, e Denis Diderot, cujos *Ensaio sobre a Pintura*



problematizam a artificialidade das formas padronizadas e a perda da verdade expressiva na representação visual. Ao realizar esse percurso analítico, busca-se contribuir para a discussão sobre os impactos culturais da produção estética em tempos de aceleração tecnológica e industrialização da imagem.

questões metodológicas

A pesquisa adota um delineamento qualitativo, de caráter analítico-interpretativo, fundamentado na análise fílmica da série *Astérix & Obélix: O Combate dos Chefes* (2025), dirigida por Alain Chabat e Fabrice Joubert. O estudo se insere no campo dos estudos de estética e linguagem audiovisual, com foco na investigação das transformações expressivas associadas ao uso contemporâneo do CGI na animação.

O procedimento metodológico estrutura-se a partir de uma análise comparativa entre a representação visual da série e o traço original dos quadrinhos criados por René Goscinny e Albert Uderzo. A partir dessa comparação, busca-se compreender de que modo a transposição do desenho bidimensional para a modelagem tridimensional reconfigura a expressividade das personagens.

A análise concentra-se nos elementos formais das imagens, considerando sua visualidade de modo amplo, com ênfase em aspectos como traço, gestualidade, expressões faciais e corporais, composição, cor, textura, volume e construção das formas. O objetivo é identificar continuidades, atenuações e rupturas na passagem do gesto manual para o CGI, evidenciando processos de simplificação e padronização estética.

Como forma de ampliação analítica, são consideradas também adaptações anteriores da franquia, como *Astérix e os Vikings* (2006) e *Astérix: O Segredo da Poção Mágica* (2018), além de produções contemporâneas em CGI, como *A Família Addams* (2019), *Scooby!* (2020) e *Garfield - Fora de Casa* (2024), situando o objeto em um contexto mais amplo de homogeneização visual na animação contemporânea.

O aporte teórico fundamenta-se nas contribuições de HOGARTH (1753) e DIDEROT (1765), cujos conceitos de variedade, movimento e verdade expressiva orientam os critérios de análise e sustentam a interpretação dos resultados.

resultados e discussão

A pesquisa encontra-se em andamento, em fase de consolidação analítica e refinamento conceitual. A etapa de levantamento e sistematização do corpus já foi realizada, permitindo a identificação de tendências recorrentes na representação visual da série *Astérix & Obélix: O Combate dos Chefes* (2025) em comparação com o traço original dos quadrinhos de René Goscinny e Albert Uderzo.

Os resultados preliminares indicam uma transformação significativa na expressividade das personagens, marcada pela redução da variedade formal, suavização de traços e padronização das estruturas corporais e faciais. Observa-se que elementos fundamentais da construção gráfica original – como deformações

caricaturais, contrastes anatômicos e intensidade gestual – são atenuados na transposição para o CGI, dando lugar a formas mais arredondadas, homogêneas e previsíveis. Essa reorganização formal impacta diretamente a potência expressiva das imagens, reduzindo a capacidade de diferenciação entre personagens e enfraquecendo a relação entre forma visual e função narrativa.

Esses achados dialogam diretamente com os objetivos do estudo, ao evidenciar como o uso contemporâneo do CGI não apenas transforma os meios de produção, mas reconfigura a própria linguagem visual da animação. À luz de HOGARTH (1753), observa-se uma diminuição da variedade e do movimento perceptivo – elementos centrais para a experiência estética – substituídos por formas simétricas e estabilizadas que, embora agradáveis à percepção imediata, tendem à monotonia visual. Em paralelo, conforme DIDEROT, identifica-se uma perda de coerência entre forma e expressão, na medida em que as personagens passam a apresentar soluções visuais que não correspondem integralmente à sua função dramática ou simbólica.

No entanto, a pesquisa ainda se encontra em processo de aprofundamento conceitual, especialmente no que se refere à definição do fenômeno analisado. Embora o termo “infantilização estética” tenha sido inicialmente adotado como chave interpretativa, observa-se que sua utilização pode limitar ou simplificar a complexidade das transformações identificadas. Nesse sentido, o estudo segue investigando formulações conceituais mais precisas, capazes de descrever o fenômeno para além de uma categorização imediata, considerando suas dimensões técnicas, perceptivas e culturais.

Assim, os resultados parciais apontam para um processo de reorganização da linguagem visual da animação contemporânea, no qual a padronização formal emerge não apenas como consequência técnica, mas como escolha estética e cultural. A continuidade da pesquisa busca aprofundar essa análise, contribuindo para uma compreensão mais rigorosa das relações entre tecnologia, forma e expressividade na imagem animada.

considerações finais

A análise permitiu responder, ainda que parcialmente, à questão de pesquisa ao evidenciar que a adaptação Astérix & Obélix: O Combate dos Chefes (2025) exemplifica um processo de padronização visual na animação contemporânea, marcado pela redução da variedade formal e pela atenuação da expressividade. A comparação com o traço original demonstrou perdas na singularidade gráfica e na relação entre forma e função narrativa. À luz de HOGARTH (1753), observou-se que formas homogêneas e arredondadas geram uma agradabilidade perceptiva imediata, porém limitada, tendendo à monotonia. Em paralelo, DIDEROT (1765) indica que a padronização compromete a relação entre forma e verdade expressiva, enfraquecendo a potência simbólica das imagens.

Como contribuição, o estudo propõe uma leitura crítica do CGI para além de sua dimensão técnica, evidenciando seus efeitos culturais e perceptivos. Como limitação, destaca-se a necessidade de aprofundar a definição do fenômeno analisado, especialmente quanto ao uso do termo “infantilização estética”.



Por fim, o trabalho reforça a importância de refletir sobre os impactos da padronização visual e seus riscos para a experiência estética e a apreensão da complexidade na cultura contemporânea.

referências

- ALEX. A imagem dos 65 anos de Astérix. Juwebêdê, 2024.
- ANDRADE, L.; SANTOS, L. T. S. O Double Coding na animação. Inovcom, 2007.
- BOURQUE DANDRIDGE, E. Producing popularity. Virginia Tech, 2008.
- BRAGA JUNIOR, A. X.; PAIVA, A. L. N. Mudanças estéticas nos desenhos animados. Anagrama, 2020.
- DIAS, A. B. "Sonic": personagem teve mudança após críticas. CNN Brasil, 2024.
- DIDEROT, D. Ensaio sobre a pintura. Campinas: Unicamp, 2013.
- EUZÉBIO, A. V. S. Como atualizar uma narrativa? UFRGS, 2019.
- FIRST VERSIONS. Asterix (comics). 2017.
- GIL, C. O advento da animação digital. Omnia, 2018.
- HOGARTH, W. The analysis of beauty. London: J. Reeves, 1753.
- KEÇECİ ŞEKEROĞLU, G. Aesthetics and design in 3D animation. Procedia, 2012.
- NUHTARADAHAB. Astérix, de Uderzo e Goscinny. 2008.
- POSTEMA, B. Estrutura narrativa nos quadrinhos. [s.l.]: [s.n.], [s.d.].
- RITTER FAN, E. Crítica: Asterix e seus amigos. 2020.
- TRIVINHO, E. A pós-indústria da infantilização digital. [s.d.].
- WIBOWO, M. C.; NUGROHO, S.; WIBOWO, A. Visual aesthetics of 3D animation. Humanities Studies, 2024.



Mini-Bio: Júlia Amon Perondi é estudante de Cinema, atualmente no 7º semestre pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos, e de História da Arte, no 6º semestre pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Suas áreas de atuação têm se concentrado principalmente em montagem e fotografia, com interesse na construção de linguagem e na articulação estética das imagens.

Paralelamente, desenvolve um forte interesse pela animação, área na qual já atuou como animadora em um projeto de stop motion realizado durante sua formação acadêmica. Sua trajetória combina prática audiovisual e reflexão teórica, buscando integrar diferentes campos da imagem na construção de narrativas sensíveis e experimentais.



Da câmara aos cartoons e dos cartoons ao TikTok: música clássica e efeitos sonoros na cultura audiovisual

Marine dos Santos Porto - marinesporto13@gmail.com
autora/autor principal e apresentadora/apresentador

Introdução

O cinema de animação constitui uma área de realização que depende fortemente da experimentação, seja ela imagética ou sonora e, desde a sincronização som-imagem, diversos experimentos foram realizados para que alguns modelos de filme de animação possuísem maior destaque e fossem mais reconhecidos pelo público. Carl Stalling e Walt Disney desenvolveram um modelo responsável por marcar fortemente a estética dos filmes de animação por décadas a fundo: uma trilha sonora meticulosamente sincronizada à movimentação dos personagens; dessa forma, cada movimento possuía um efeito sonoro, e esses efeitos eram majoritariamente compostos por instrumentos musicais.

Após deixar a Disney e ir para a Warner Bros., Stalling ampliou essa abordagem ao incorporar um vasto acervo de músicas populares e clássicas aos desenhos da época. Incentivado pelos executivos em prol de vendas maiores nos discos (GOLDMARK, 2005), ele utilizava trechos variados de músicas em um mesmo filme, incorporando música de concerto à animação e ajudando a popularizar tanto a música erudita quanto a popular. Essa utilização jocosa de músicas clássicas nos cartoons da década de 1950 foi a responsável pela fixação do gênero nos ouvidos das gerações de crianças que os consumiam.

Nos anos 1960, estúdios como Hanna-Barbera romperam parcialmente com essa estética ao adotarem um banco fixo de efeitos sonoros que se repetiam em diversas produções. Em suas animações de movimento limitado, a trilha sonora assumia papel central na criação de dinamismo. A repetição massiva desses efeitos sonoros também contribuiu para fixar esses sons no imaginário do público infantil, de forma semelhante à música clássica utilizada pela Warner Bros. e demais estúdios.

Saltando cronologicamente para a década de 2020, continuamos nos deparando com experimentos

audiovisuais que buscam maior destaque e maior engajamento pelo público. É o caso da rede social TikTok, focada em conteúdos curtos e virais, na qual a produção sonora também é pensada para se encaixar nesse formato: músicas curtas, dançáveis e memoráveis. Nesse contexto, produtores musicais passaram a reutilizar efeitos sonoros característicos de desenhos animados, disponíveis em banco de áudios na internet, em plataformas como Soundcloud, para músicas voltadas à viralização.

Dessa forma, é possível traçar um paralelo entre a apropriação feita por Stalling nas décadas de 1930 a 1960 em que ele trabalhou na Warner Bros. recortando, reutilizando e dando novos sentido às músicas de seu acervo, e a apropriação de efeitos sonoros de desenhos animados utilizados por DJs e produtores musicais na atualidade em suas composições musicais. Esse trabalho, por sua vez, busca explorar essa apropriação seguindo a análise de conteúdo de BARDIN (2016).

questões metodológicas

Metodologicamente, o estudo adota uma abordagem qualitativa de viés interpretativo e natureza exploratória, articulando referencial teórico e análise discursiva dos produtos audiovisuais, a partir da leitura flutuante segundo Bardin (2016), a qual consiste em “estabelecer contato com os documentos a analisar e em conhecer o texto, deixando-se invadir por impressões e orientações.” Foram analisadas três músicas virais dentro da plataforma TikTok: “Resenha na Laje” de Kew, “Treme o Bumbum” de MC Leléto e “Sequência Feiticeira” de Pedro Sampaio, MC GW, MC Rodrigo do CN, MC Jhey e MC Nito. Também foi analisado o vídeo de um usuário e seus comentários que embasam a seguinte discussão.

“Resenha na Laje” possui 2,5 mil publicações no TikTok. No trecho de 23 segundos que compõem a dança para a plataforma, é possível escutar sons de chicote e mordida, os quais são mimetizados na coreografia. Em “Treme o Bumbum”, que possui 1,6 mil publicações na plataforma, sons de passos do personagem Bob Esponja Calça Quadrada, produção da Nickelodeon, em tom mais alto marcam a batida da música. Já “Sequência Feiticeira”, possui sons de passos agudos cartunescos, que correspondem ao passo da coreografia.

Utilizando a música “Resenha na Laje”, um usuário incorpora mais efeitos, como sons de carro, assobio, relincho, choro de bebê, uivo, helicóptero, buzina de trem, entre outros, à música e também à dança. O vídeo possui a legenda: “os funks incluindo os efeitos sonoros mais aleatórios para facilitar a coreografia do tiktok.” Já outros usuários comentam: “parece uma briga de tom e jerry kkkk”, “parece que toda música hj em dia é feita pra dancinha do ttk”, “eu passo mal com esse barulho de mordida kkkkk parece coisa de desenho animado”.

resultados e discussão

Por se tratar de uma pesquisa em andamento, compreendemos que este estudo compôs a fase de pré-análise da análise de conteúdo, no sentido de que foi feita a escolha dos documentos a serem submetidos à análise (músicas e trends virais do TikTok que possuem efeitos sonoros), fez-se a formulação das hipóteses e dos objetivos (reconhecimento dos efeitos sonoros como alinhados à estética do cartoon e comparação desse reconhecimento à memória auditiva da música clássica utilizada nesses mesmos desenhos) e a elaboração de indicadores que fundamentam a interpretação final (Bardin, 2016, p. 125.).

Ao cruzar os conteúdos indicados com o referencial teórico, encontramos que Daniel Goldmark no livro "Tunes for Toons" (2005) argumenta sobre a associação de desenhos animados com música clássica: "aparentemente, incontáveis americanos atribuem suas primeiras memórias conscientes do repertório clássico aos cartoons". Notadamente, é por conta da apropriação da música erudita, seja ela recortada, reutilizada e associada a contextos específicos dentro da narrativa que as gerações que cresceram consumindo desenhos animados as possuem tão vivamente em sua memória auditiva. Stalling, que possuía uma habilidade tremenda de transitar entre músicas, ritmos e sensações, aproveitou o acervo da Warner Bros. para misturar trechos de diversas músicas e ditar o tom da narrativa. Dessa forma, associa-se a morte de um personagem à Marcha Fúnebre de Chopin; ou o sono de um personagem à Canção de Ninar de Brahms; outro exemplo mais sutil é a associação da paz e tranquilidade à Canção da Primavera (Frühlingslied) de Mendelssohn. Além da incorporação cotidiana de trechos clássicos, diversas são as obras que fazem menção direta à música de concerto, como Maestro Pernalonga (1949), O Coelho de Sevilha (1950), Vai de Ópera, Velhinho? (1957), Concerto do Pernalonga (1959), entre outros.

Já na década de 1960, a popularização do uso de banco de áudio para efeitos sonoros proporcionou uma ruptura estética que demarcou um novo legado, que foi e continua sendo perpetuado nos desenhos animados para televisão. Na animação limitada de Hanna-Barbera, os efeitos sonoros possuem papel crucial na sensação de movimento das personagens: "em seus desenhos animados, efeitos sonoros como zíperes, derrapagens e boinks não apenas aumentam a sensação geral de movimento, mas também substituem o movimento visual criado pela animação" (Sullivan, 2021, p. 29, tradução nossa). Não era necessário, portanto, mostrar a movimentação de um animal mordendo um personagem ou alimento em primeiro plano, pois a movimentação fora do quadro atrelada ao som de mordida bastava para ditar a sensação de movimento.

Uma vez que houve a facilidade de gravar, reproduzir e transmitir esses sons pela internet, diversos artistas puderam incorporar os efeitos sonoros dos desenhos animados em seus próprios projetos, uma vez que esses efeitos também agregam comicidade à narrativa.

O TikTok, criado pela ByteDance, se popularizou ao permitir a criação e compartilhamento de vídeos curtos que



se espalham rapidamente. A plataforma incentiva tendências (trends) por meio de recursos como “costurar” e “dueto”, que conectam vídeos e geram repetição de conteúdos. Além disso, a fácil incorporação de áudios facilita a criação de novos vídeos. Uma vez que as trends mais comuns envolvem dança e humor, e as músicas passaram a ser produzidas pensando nesse formato, incorporar efeitos sonoros cômicos se torna um recurso ao engajamento.

considerações finais

Embora o uso de efeitos sonoros com tom humorístico já exista há algumas décadas em outros contextos, especialmente em programas televisivos brasileiros, é possível perceber que essa prática deve, por fim, continuar se propagando. E, apesar de desvinculada à uma narrativa cinematográfica, apesar de desvinculada aos desenhos animados, é reconhecível: tais efeitos sonoros são “cartunescos”. O uso de efeitos sonoros incorporados à estética do desenho animado voltado para a televisão marcaram a memória auditiva de seus consumidores. A reutilização desses efeitos em um contexto de música de plataforma denota uma propagação que, por mais desvinculada de seu contexto original que seja, não se desvincula de sua estética. Também é possível perceber que ressignificar músicas clássicas, ou seja, retirá-las do seu contexto de câmara e atrelar a elas uma nova imagem, um sentimento e uma narrativa visual, tornou possível com que determinadas músicas prevalecessem no imaginário popular.

Por fim, a relevância dessa pesquisa se encontra na compreensão do impacto que os desenhos animados possuem na infância, pois constituem o repertório cultural e afetivo de quem os consome, repertório este que, quando apropriado, modifica-se e, embora desvinculado do seu contexto original, permanece vivo.

referências

BARDIN, Laurence. Análise de conteúdo. Tradução: Luís Antero Reto e Augusto Pinheiro. São Paulo: Edições 70, 2016.

FABRIS, Annateresa. O Barbeiro de Sevilha e o mickeymousing. a terra é redonda, 2022. Disponível em: a terra é redonda: <https://aterraeredonda.com.br/o-barbeiro-de-sevilha-e-o-mickeymousing/>

GOLDMARK, Daniel. Tunes for Toons: music and the Hollywood cartoon. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 2005.



SULLIVAN, Patrick. Sound in Hanna-Barbera. [in]Transition, vol. 5, issue 3, 2018. Disponível em: <https://intransition.openlibhums.org/article/id/11337/>

SULLIVAN, Patrick. Hanna-Barbera's Cacophony: Sound Effects and the Production of Movement. animation: an interdisciplinary journal, Vol. 16(1-2) p. 21–35, 2021.

Mini-Bio: Marine S. Porto (Fortaleza, 2001) é pessoa não binária que produz, sonoriza e pesquisa cinema, animação e monstrosidade cuir. Atualmente está no Mestrado em Cinema pela Universidade Federal Fluminense e compõem a Coordenação de Pesquisa do Fórum Cearense de Animação. Graduiu-se em Música pela Universidade Federal do Ceará e se formou em Realização em Animação pela Vila das Artes.



O gesto como suporte à limitação da técnica animada stop motion

Thiago Rodrigues de Almeida -

thiago.rodriguesalmeida@ufpe.br

autora/autor principal e apresentadora/apresentador

Introdução

O cinema de animação possui mais de 100 anos, sendo a técnica de stop motion uma das pioneiras (DENIS, 2010). Ela consiste em animar objetos (bonecos, areia, papel, massinha, entre outros), movimentando-os entre cada fotografia, criando, assim, uma ilusão de movimento. Sendo uma técnica animada limitada, o boneco/objeto, devido à sua materialidade, sofre a ação da gravidade e está sujeito à noção de volume e massa. “Nas imagens animadas, os elementos do mundo real ocupam funções diferentes das funções originais” (GORDEEFF, 2019, p. 50), sendo necessário que a animação estabeleça uma ponte entre o corpo físico do objeto/personagem e sua interpretação narrativa pelo público. Com isso, por ser um objeto físico e sem musculatura, algumas expressões tornam-se mais complexas, custosas e difíceis de serem criadas e animadas, como as expressões faciais.

Segundo CARROLL (1999), o público ao assistir a uma obra de ficção de horror não estabelece uma identificação completa com a personagem; o mais adequado seria compreender essa identificação como uma relação assimétrica. No caso de um boneco que representa um personagem, essa identificação assimétrica deve primeiro encarar sua condição enquanto boneco animado. Tratando-se do gênero horror, no qual as expressões são fundamentais para a comunicar sentimentos - como medo, angústia, pavor, entre outros -, se questiona se um boneco de stop motion consegue transmiti-las. Assim, a animação precisa encontrar um ponto de partida para que o boneco e sua movimentação sejam reconhecidos e interpretados como um personagem que possui sentimentos.

Os gestos animados devem, além de conferir personalidade ao personagem, também comunicar ao público o que ele está sentindo, fazendo ou pensando - para além da verbalização. Nesse sentido, ao animar, simulam-se esses gestos, que “nada mais é que o ato considerado na totalidade de seu desenrolar, percebido enquanto tal, observado, captado” (GALARD, 2008, p. 27). Assim, torna-se possível que o movimento criado para o boneco,

por meio da simulação dos gestos, comunique seus sentimentos e suas reações à realidade imposta ao personagem.

Neste trabalho, será realizada uma análise fílmica do curta-metragem de horror *Écorchée*, realizado com a técnica stop motion, observando-se como a simulação dos gestos é trabalhada a fim de transmitir sentimentos como medo, angústia, repulsa, entre outros. Para isso, serão utilizados conceitos e textos de autores de diversos campos para compor a fundamentação teórica deste artigo. Portanto, esta pesquisa busca contribuir para as discussões em torno do cinema de animação e do gênero horror, especialmente no que se refere ao stop motion e às suas possibilidades e limites enquanto técnica.

questões metodológicas

Como metodologia, será realizada uma análise fílmica no curta-metragem *Écorchée* (dir. Joachim Hérissey, 2022, França), utilizando como alicerce autores que possuem pesquisas relacionadas aos campos da animação, do gênero de horror e das gestualidades.

Pensando o stop motion como técnica e suas particularidades, autores como DENIS (2010), GRAÇA (2006), GORDEEFF (2019) e PURVES (2011) conseguem, além de trazer um panorama geral da linguagem da animação, questionar e evidenciar pontos específicos desse fazer animado. Ao animar uma obra em stop motion, seria um erro tentar esconder ou negar seu dispositivo como animação, como pontuado por GRAÇA: “não há recalçamento do dispositivo. Bem pelo contrário, o dispositivo é exposto, explorado, manipulado, integrado e superado” (2006, p. 95). Portanto, a complexidade de reproduzir expressões no rosto de um boneco não é um empecilho quando a animação utiliza o corpo do personagem para transmitir mais do que apenas movimentos: “O toque de uma mão humana no boneco confere muita alma à animação” (PURVES, 2011, p. 32).

No gênero horror, autores como CARROLL (1999) e CÁNEPA e CARREIRO (2025) são fundamentais para entender o que é o gênero e como é aplicado/apresentado nessa obra a ser analisada. Conforme CARROLL, “somos tocados pela ficção de um modo tão forte que nos sentimos como se estivéssemos participando dela; especificamente, julga-se que nos sentimos como se fôssemos o protagonista” (1999, p. 129). Essa ligação do personagem com o público é fundamental para que os sentimentos representados pelo boneco animado possam ser compreendidos e sentidos por meio do dispositivo.

Por fim, buscando relacionar simulações dos gestos na animação, GALARD (2008) e BAUDRILLARD (1991) ajudam a elucidar que simulações são imitações da realidade, que no caso da animação stop motion, os

animadores simulam movimentos em objetos que não os possuem, buscando com isso comunicar, através dos gestos, sentimentos e sensações vividas pelo personagem.

resultados e discussão

Écorchée é um curta-metragem francês do gênero horror, realizado em 2022 com a técnica de stop motion. Ele aborda conflitos de liberdade, relação abusiva, medo, decisões e escolhas. Na obra, são utilizados dois bonecos diferentes, representando cada uma das duas personagens, que são unidas por uma das pernas e cujo os corpos são feitos com tecidos costurados, sem roupas. Seus rostos não possuem muitos movimentos, dificultando a possibilidade de expressões faciais; a boca se movimenta pouco e a musculatura do rosto quase não se mexe. O corpo possui mobilidade comum de bonecos de stop motion mais elaborados. Desse modo, pode-se dizer que, no rosto das personagens, a expressão está focalizada nos olhos e sobrancelhas, enquanto o corpo oferece maior liberdade expressiva. Para diferenciar as personagens, vou identifica-las como irmã-branca e irmã-vermelha.

Na narrativa, acompanhamos duas irmãs que moram em uma casa no meio da floresta, por onde passa um rio. Uma aparenta estar confortável com a vida que levam, enquanto a outra deseja ir embora. Esse conflito se explica pelo fato de que a irmã-branca decide o que elas farão, obrigando sua irmã-vermelha a obedecer. Esse incômodo da irmã-vermelha fica evidente logo no início, quando sua irmã a força a dançar com ela, mesmo ela dizendo “não” com palavras e com gestos, afastando sua cabeça e corpo para longe, demonstrando desconforto. A partir disso, fica evidente, pela animação das personagens, as personalidades de cada uma. A irmã-branca é mais folgada, confortável, sempre de pernas e braços abertos, ocupando a maior parte do sofá e da cama, enquanto a irmã-vermelha é mais retraída, com cabeça e ombros baixos, mantendo os braços cruzados.

Ao demonstrar seu desconforto e enfrentar sua irmã-branca, ela a trata pior. Depois de um pesadelo, a irmã-vermelha acorda e encontra sua irmã morta. Ela expressa espanto pelo rosto: seus olhos e bocas estão abertos. Mas é pelo gesto de seu corpo que compreendemos sua surpresa e medo, principalmente por não entender, de fato, o ato da morte. Com as mãos trêmulas e sujas de sangue, ela joga o corpo para trás na tentativa de sair daquela situação.

Após cortar sua perna que a conecta à irmã e viver sozinha pela primeira vez, cada dia seu corpo vai se tornando mais próximo ao da irmã falecida. Ao invés de fugir, seu corpo a sabotar. No fim, ao se ver no espelho, não basta apenas olhar; esse momento revela tanto ao espectador que ela se tornou sua irmã falecida, quanto à própria personagem ao ver seu reflexo. Ela se toca, no rosto e no corpo, buscando a confirmação da visão. Esse gesto de se tocar evidencia a funcionalidade do tato da personagem (inexistente em um boneco), simulando a



sensação tátil que confirma o sentido da visão. Ela resgata o corpo da irmã falecida e a costura junta a ela, ficando juntas novamente.

Ao abordar essa temática por meio de diferentes interpretações, o diretor do curta convida o espectador a refletir sobre as ações das personagens. O medo da solidão após longos períodos juntas, especialmente quando a liberdade nunca foi facilmente conquistada, gera a aflição que a personagem expressa através dos gestos animados. Nem sempre é preciso a presença de um monstro ou criatura para provocar horror, como observa CÁNEPA e CARREIRO: “O horror é hoje um dos gêneros mais presentes na cinematografia mundial, e por isso tem sido alvo privilegiado de discussões decoloniais, identitárias e interseccionais” (2025, p. 111). O monstro está também na sociedade, em nós mesmos, em nossos pensamentos, medos, escolhas e nas consequências delas.

considerações finais

Em animações stop motion, existem limitações decorrentes do fato de os personagens terem corpos físicos e táteis, possuindo peças que são móveis, podendo ser reposicionadas ou trocadas, mas que não se esticam, nem se articulam, como os músculos de seres vivos. No gênero horror, em que as expressões são importantes para transmitir o medo do personagem e criar conexão com o público, na animação stop motion é necessário comunicar esses sentimentos além das expressões faciais e da verbalização. Nesse contexto, a gesticulação dos corpos das personagens, simulada por meio da animação, permite superar as restrições inerentes à técnica.

Vale ressaltar que a presença dos gestos não torna a expressão facial dispensável. Pelo contrário, a combinação de gestos e expressões faciais, cuja construção e animação em stop motion demandam elevada complexidade, potencializa a transmissão de sentimentos e intensifica as sensações de horror vivenciadas pelo boneco/personagem. Pode-se então deixar que o medo, o pavor e a angústia das personagens sejam transmitidas com mais facilidade.

Por fim, este artigo busca dialogar com profissionais e estudiosos do cinema de horror e da animação, com ênfase em pesquisas sobre stop motion. Embora não supre todas as questões relacionadas ao tema, pretende contribuir para futuros estudos no campo da linguagem da animação e de estudos do gênero horror.



referências

BAUDRILLARD, Jean. Simulacros e simulações. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

CÁNEPA, Laura; CARREIRO, Rodrigo. Cinema de Horror: uma introdução. São Paulo: Gênio Editorial, 2025.

CARROLL, Noël. A filosofia do horror ou paradoxos do coração. Tradução: Roberto Leal Ferreira. Campinas, SP: Papirus, 1999.

DENIS, Sébastien. O cinema de animação. Lisboa: Texto & Grafia, 2010.

GALARD, Jean. A beleza do gesto. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008.

GRAÇA, Marina Estela. Entre olhar e o gesto. Elementos para uma poética da imagem animada. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.

GORDEEFF, Eliane Muniz. O velho e o mar: a animação stop motion como corpo de uma imagem. C • LEGENDA, Niterói, n°37, p.40-56, 2019.

PURVES, Barry. Stop-motion. Porto Alegre: Bookman, 2011.

Mini-Bio: Thiago Rodrigues de Almeida é roteirista, diretor e pesquisador de animação, graduado pela Universidade Federal de Pernambuco em Cinema e Audiovisual (2023). Realizou três projetos de curta-metragens universitários em animação stop motion cut out (Recorte de Papel), selecionados para festivais e mostras pelo país e no exterior: "Quando o infinito chega ao fim" (2022), "Central Tocaia" (2023) e "A Cachoeira dos Pássaros" (2023/2024). Atualmente é mestrando em Comunicação no Programa de Pós-Graduação da UFPE, onde pesquisa cinema de animação, com foco na técnica stop motion e no gênero horror.



Rastros e memória: A revelação do processo animado em Guaxuma

Alice Martins Graziuso - alicegraziuso2001@gmail.com
autora/autor principal e apresentadora/apresentador

Prof. James Zortéa

introdução

Ao visitarmos nossas memórias, enfrentamos os limites da noção do tempo e podemos reviver, mesmo que dentro da nossa consciência, o nosso passado: imagens que não existem mais, salvo o que lembramos delas. Ademais, o poeta francês Paul Valéry (1991, p.214) diz que: “A memória é a substância de qualquer pensamento”. Dessa forma, o pensamento não pode existir, sem que antes exista a memória. Assim, quando criamos, estamos sempre, de alguma forma, devolvendo para o mundo as nossas memórias. Ou seja, fazendo as imagens que carregamos apenas em nossa consciência enfrentarem a realidade e habitarem o mundo, através de uma linguagem.

O animador encontra na animação a possibilidade de subverter as noções da realidade (WELLS, 1998). Assim, em Guaxuma (2018), Nara Normande faz as imagens de sua consciência, elaboradas a partir de suas memórias da infância vivida na praia, habitarem o mundo por meio de seu processo de criação animada. Dessa forma, ela vai tomando decisões e moldando os processos do filme entre os limites da realidade e sua coletânea de imagens da consciência. Ao tratar do tema da memória e sua natureza efêmera e difusa, a diretora elabora os diversos processos animados do filme valorizando os acasos, deixando que os rastros incorporem a imagem animada pelo uso de técnicas em que o animador não tem absoluto controle sobre o material e o ambiente. Entre animação com areia e o stop-motion em espaço sem controle, as vibrações das partículas de areia e os saltos de tempos revelados entre os quadros pela passagem da luz solar nos revelam uma espécie de segundo momento, o tempo no qual transcorre o processo dos animadores, à parte do tempo fabricado – aquele em que acontece a narrativa.

Esta pesquisa exploratória teve como objetivo investigar o processo de criação do animador e quais são suas singularidades quando a obra trata de uma relação com a memória e não tem medo de demonstrar seu vínculo com o processo da técnica animada. Como foco da investigação, analisaremos os rastros deixados pelos processos animados no filme Guaxuma, dirigido por Nara Normande. Por meio deste resumo, pretendo compartilhar parte das discussões e resultados referentes à monografia Rastros e memórias: A revelação do processo animado (GRAZIUSO, 2023) apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel



em Realização Audiovisual, pela UNISINOS.

questões metodológicas

Tendo em vista os objetivos apresentados, a pesquisa explorou a relação da memória e do processo de criação, associando os pensamentos do pesquisador da neurobiologia da memória Ivan Izquierdo (1998) e as ideias de Paul Valéry (1991) a respeito da poética e do pensamento abstrato. A partir dessa relação, a pesquisa se desdobrou para a abordagem do tema na técnica de animação com a pesquisadora Marina Estela Graça, que aborda os aspectos da elaboração animada em *Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada* (2006), sempre em diálogo com a produção teórica de Paul Valéry. Assim, procurou-se entender os caminhos percorridos pelos animadores na criação dos processos animados e suas relações com a memória, além de apresentar os conceitos de vibração e rastros e as diferentes formas que eles podem revelar o processo na imagem animada.

A partir dessa pesquisa teórica, os conceitos absorvidos foram exemplificados na realização da análise do objeto de estudo *Guaxuma*, identificando os temas relacionados à memória e investigando os processos dos animadores, por meio da obra e vídeos de making of. Além disso, a realização de entrevista semiestruturada (MANZINI, 2004) com a diretora Nara Normande serviu, também, como instrumento metodológico de investigação dos processos do curta-metragem. Baseada em um roteiro de perguntas centrais ao tema do processo animado do filme, com abertura para o surgimento de novas questões em conversa com a realizadora, a entrevista foi feita em uma plataforma de reunião de vídeo. Assim, pretendeu-se elaborar a respeito das particularidades técnicas que se revelam a partir das animações e de que forma a consciência da obra enquanto fabricação pode destacar os temas relacionados à memória trabalhados no filme.

resultados e discussão

Em *Guaxuma*, através de uma estrutura ensaística de voice-over, Normande apresenta as memórias de sua infância vivida na praia ao lado de Tayra, amiga que faleceu em um acidente de moto. Segundo Izquierdo (1989), a evocação da memória não surge de maneira espontânea, e sim, por estímulos que desencadeiam a recuperação de registros variados na consciência. Dessa forma, ao retornar à praia após o acontecimento trágico, a diretora se depara com o despertar múltiplo e desordenado de lembranças que se traduzem no filme através de diferentes técnicas animadas. Normande justifica essa escolha, no *Making Of de Guaxuma* (2020), dizendo que a mistura de técnicas se assemelha ao sentimento misto da evocação de memórias de sua infância e que o uso da areia, elemento que age como fio condutor entre as técnicas animadas (NORMANDE apud GRAZIUSO, 2023), remete a ideia da passagem do tempo.

Os processos animados escolhidos permitem o ingresso e a valorização dos acasos entre um quadro e

outro, quando as partículas de areia se movimentam e a paisagem de Guaxuma se transforma com o passar do tempo. Esses elementos que atravessam o processo do animador irrompem no movimento fluído dos personagens na forma de vibrações que ficam registradas na tela como vestígios da passagem do tempo do processo do animador, no entre quadro. Nesse sentido, Normande relata: “uma coisa que eu gosto muito também de fazer [...] é de mostrar um pouco esse processo. Eu não apago as pegadas, sabe? [...] Não de making-of. Mas de você deixar as pegadas do processo dentro do filme.” (NORMANDE apud GRAZIUSO, 2023, p85). De forma intencional e poética, o processo, assim como suas fragilidades, se registram no filme, revelando a coexistência do tempo fabricado e do tempo do processo e destacando o filme enquanto fabricação (GRAÇA, 2006). Quando as imagens da consciência enfrentam a realidade e se tornam animação, as fragilidades da linguagem e dos processos escolhidos ganham potência de significado, para além da fluidez do movimento fabricado quadro a quadro.

Entre os diversos rastros do processo encontrados no filme e analisados na pesquisa, como a vibração das partículas de areia soltas e as marcas do dedo da animadora na areia cinética, destaco as particularidades do processo animado desenvolvido em conjunto com o animador Pedro Uá para o stop-motion na praia. Podemos observar a revelação desse processo em uma das sequências finais do filme, na qual Nara relata um sonho em que ela e Tayra se encontram na praia. As duas grandes bonecas articuladas se abraçam em um grande plano geral, no qual vemos elas, em primeiro plano, e o mar ao fundo. A fluidez do movimento do cabelo das bonecas no vento, animado quadro a quadro, contrasta com o movimento em saltos da maré, que vai tomando o quadro e mergulhando as personagens. A revelação do processo se dá a partir da transformação do espaço ao longo das várias horas de produção dos quadros da animação. Os movimentos das árvores e das nuvens, a mudança da luz do sol e as pegadas deixadas na areia pelo animador, que entra e sai de quadro entre uma fotografia e outra, vão sendo capturadas em uma série de “saltos” provocados pelas mudanças drásticas entre os frames. O tempo do processo vai se imprimindo na tela pelos rastros deixados pela passagem do tempo e pela influência do animador na paisagem, na medida em que o mar avança a cada frame envolvendo o encontro mágico das personagens.

considerações finais

O caráter efêmero da memória se relaciona com a natureza da animação, afinal, a ilusão de movimento acontece ao nos lembrarmos e conectarmos as imagens que surgem com aquelas que já desapareceram (COLLMER, s.d.). Através desse mecanismo, os animadores geralmente desenvolvem seus processos buscando o controle da luz, do ambiente e dos materiais na construção do movimento quadro a quadro. Em Guaxuma, o descontrolado e o acaso ganham protagonismo na construção de uma narrativa que vibra e revela o tema da memória. Mesmo que o encontro com a praia de sua infância e com Tayra não seja mais possível na realidade, no filme, Normande dá novo sentido a suas memórias, fazendo elas habitarem o mundo, dentro dos limites do



processo de criação. Assim, através das revelações dos processos, o curta reflete sobre a passagem irreversível e incontrollável do tempo, mas também sobre a capacidade de dar sentido às nossas memórias no enfrentamento dos processos de criação. Dessa maneira, apresento parte da pesquisa que pretendeu analisar os rastros do processo animado em obras específicas, buscando relacioná-los com o tema da memória e constatando que os vestígios do processo podem ser fonte significativa de poética na criação animada. Além disso, acredito que a pesquisa abre espaço para investigações futuras de outros objetos de estudo e outras formas de revelação do processo em filmes animados.

referências

COLLMER, Kim. Independent Animation and Memory Reconstruction. s.d. Disponível em: http://www.kimcollmer.com/collmer_anim.pdf

GRAÇA, Marina Estela. Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada. São Paulo, 2006.

GRAZIUSO, Alice Martins. RASTROS E MEMÓRIAS: A revelação do processo animado. Orientador: James Zortéa. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Realização Audiovisual) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Porto Alegre, 2023.

GUAXUMA. Direção: Nara Normande. Produção: Livia de Melo, Damien Megherbi, Justin Pechberty. Brasil, França: Vilarejo Filmes, Las Valseurs, 2018. Disponível em: <https://vimeo.com/372750763>.

IZQUIERDO, Iván. Memórias. Estudos Avançados, 3(6), 89-112. 1998. Recuperado de <https://www.revistas.usp.br/eav/article/view/8522>

MAKING Of Guaxuma. Les Valseurs, 2020. Disponível em: <https://vimeo.com/369179956>. Acesso em dezembro de 2023.

MANZINI, E. J. Entrevista semi-estruturada: análise de objetivos e de roteiros. In: Seminário internacional sobre pesquisa e estudos qualitativos, 2, 2004, Bauru.

VALÉRY, Paul. Variedades. São Paulo, ed. Iluminuras, 1991.

WELLS, Paul. Understanding Animation. London: Routledge, 1998.



Mini-Bio: Alice Graziuso é Bacharela em Realização Audiovisual pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). Na universidade, se especializou nas áreas da fotografia e da animação, sempre buscando unir esses interesses e gerar imagens e soluções experimentais. Enquanto pesquisadora e profissional do audiovisual, se dedica a pensar o papel da memória na criação artística e audiovisual.



Surrealismo e Pixillation: quando a vida imita a técnica

Augusto Ramos Bozzetti - guto2z2t@gmail.com
autora/autor principal e apresentadora/apresentador

Introdução

A técnica do Pixillation é comumente descrita como “uma subdivisão do stop-motion” (GASEK, 2012), uma espécie de sub-técnica que opera como se fosse um tipo de “stop-motion feito com pessoas”. Mas é justamente esse detalhe - as pessoas - que opera uma inversão decisiva naquilo que o pixillation produz, diferentemente do stop-motion, como efeito na ilusão do movimento.

Se dermos um passo atrás para entender o próprio conceito de animação, a explicação mais comum vem da base etimológica do verbo “animar”, que significa “dar vida a”, e cuja transposição para o campo culmina na ideia de “criação artificial da ilusão do movimento a linhas e formas inanimadas” (WELLS, 1998). Mas como essa ideia pode ser aplicada ao stop-motion e ao pixillation da mesma forma?

Se o stop-motion é feito com bonecos ou objetos inanimados, assim que estes passam a se mover na tela através da sucessão de imagens, os efeitos estéticos percebidos (a nitidez completa da imagem, o truncado que existe entre uma imagem e outra) não causam estranheza, porque esse movimento está sendo adicionado, ou seja, o objeto está ganhando uma característica que ele não possui no mundo real de onde está posto inicialmente. Dizemos, portanto, que este objeto “ganhou vida”.

Mas no caso do pixillation, “uma técnica especializada para animar pessoas” (LEYBOURNE, 1998), o que acontece é o contrário, pois algo está sendo subtraído do seu movimento conforme o conhecemos. Ou seja, nós sabemos como o corpo humano se move, reconhecemos suas nuances e sutilezas e como ele se comporta ao reagir às forças da gravidade. Mas num filme pixillation, o movimento que vemos não é aquele do mundo real, mas o do mundo da animação, da técnica e dos aparelhos de mover imagens. É como se o corpo perdesse vida e ganhasse outra coisa, que costumamos chamar de magia ou até feitiço (que é de onde a palavra pixillation se origina).

Assim, no caso do pixillation, a ideia de “dar vida” significa algo diametralmente oposto ao que acontece com o stop-motion, pois se no segundo o personagem ilusiona viver no mundo real que pode ser capturado pela câmera, o primeiro ilusiona viver no próprio mundo da câmera. Magia, truque e feitiço são palavras recorrentes para falar de pixillation, uma vez que “Pixillation se refere à palavra em inglês pixilated, que significa “amalucado, [...], bêbado” e que tem ligação com as palavras pixy e pixie, que significam “fada, elfo, duende” (KERBER, 2019

p.61). A proposta deste trabalho é buscar na teoria da estética e como essa trata dos conceitos de realismo, naturalismo e surrealismo, uma maneira de perceber de que forma o pixillation opera ao criar a ilusão do movimento de corpos humanos e os efeitos que produz na recepção destas imagens. Queremos entender, afinal, do que este feitiço é feito.

questões metodológicas

Através de um procedimento de dissecação das imagens (KILPP, 2010), analisamos os fotogramas de dois filmes diferentes. Primeiro, em “Neighbours” (1952), de Norman McLaren, procuramos perceber as consequências estéticas implicadas nos procedimentos de live-action, onde alguns frames são retirados para efeitos de animação e nos procedimentos de fotos still, próprias do pixillation, onde as imagens obtidas apresentam pouco ou nenhum desfoque de movimento. Em um segundo momento, analisamos os fotogramas do filme “Luminaris” (2011) de Juan Pablo Zaramella, onde olhamos para os movimentos dos personagens e como estes se dão a partir dos princípios da animação, como Achatar e Esticar, Aceleração e Antecipação. Neste segundo caso, percebemos como o diretor de um filme de pixillation é, antes de tudo, um animador. É preciso conhecimentos das técnicas e dos princípios, algo que está ausente no live-action. Conforme destaca Tom Gasek, “[...] tratar seres humanos como desenhos animados [...] nos faz rir e pensar neles como irreais” (2012, p.38) e é através dessa lente dos desenhos animados que percebemos como o pixillation se apropria de procedimentos da animação tradicional e de seus princípios para driblar a artesanialidade do processo e a falta de naturalidade nos movimentos dos corpos humanos, dando a estes um outro tipo de vida. Ao mencionar que “O que essa técnica perde em precisão, ela compensa com seu impacto visual”, (1998, p.78), Kit Laybourne está falando justamente sobre isso.

resultados e discussão

A animação nunca precisou de câmera para existir. Ela existia antes da fotografia e muito antes do cinematógrafo e, assim que a tecnologia digital permitiu, ela se livrou da câmera novamente. No entanto, algumas técnicas, como o stop-motion e o pixillation são dependentes da câmera porque guardam relação com o mundo real, de onde extraem suas imagens. É nessa relação com a câmera que propomos interpretar os efeitos estéticos obtidos pelas diferentes técnicas que a utilizam. Os conceitos de realismo, naturalismo e surrealismo sempre foram usados na história da arte para tentar descrever diferentes regimes estéticos provocados pelas formas diversas de conceber e executar diferentes obras. De maneira geral, o realismo funciona a partir de uma imitação ou representação das ações humanas, de semelhança visual e de convenções visuais como a perspectiva linear e as técnicas de iluminação. Já o

naturalismo descreve aparência visual plausível e comportamento reconhecível, baseados em um movimento corporal convincente. O surrealismo, por sua vez, opera no estranhamento ao cotidiano, onde algo familiar se comporta de maneira impossível e a lógica natural do mundo é suspensa.

Para Manovich (2001), o cinema é “a arte do índice” por causa da sua capacidade de capturar a realidade, algo que corrobora a ideia de relação ontológica entre o cinema e o mundo real, conforme Bazin (2014). Entendendo o live-action como um tipo de animação, uma vez que esta “não apenas precedeu o cinema, mas o gerou” (CHOLODENKO, 1991) e que “este processo de fazer imagens se moverem é conhecido como animação” (GUNNING, 2019), podemos perceber que o efeito estético causado por estas imagens é a do realismo. Esse é justamente o mesmo efeito causado pelo stop-motion, ou seja, nos fazer acreditar que um boneco possa ganhar vida, agir e ter emoções no mundo real, construído com cenários e iluminação tal qual o live-action. Não por acaso, o stop-motion foi por tanto tempo usado para “efeitos especiais” em filmes live-action, papel que hoje é do CGI.

Já a rotoscopia vai procurar sua maneira de “dar vida” com um outro tipo de indexicalidade proporcionada pela câmera, pois esta ocorre de forma indireta, uma vez que os movimentos são filmados e depois copiados para os personagens. Com efeito, a rotoscopia evita o movimento exagerado das animações tradicionais e acaba operando uma estética naturalista, emprestada pelo mundo real.

Por fim, o pixillation rompe com esses conceitos, pois apesar de estar indexado ao mundo real, o movimento de seus personagens é construído artificialmente, negando o índice de suas imagens. Essa ruptura cria um tipo de deslocamento perceptivo típico do surrealismo.

Portanto, a magia ou o feitiço que acontece ao dar vida a objetos é aqui encarado como uma característica da máquina, que está baseada naquilo que entendemos como sendo a principal característica da animação: a modularidade. Lev Manovich fala da modularidade para descrever os objetos das mídias digitais e sua capacidade de se constituírem de partes separadas que podem ser rearranjadas, mas BOZZETTI (2019) aplica essa ideia à animação, entendendo ser esse o seu princípio mais basilar. Entender a modularidade, a indexicalidade da câmera e os conceitos estéticos aqui discutidos nos permite, afinal, falar sobre o que está operando a magia que nos enfeitiça quando assistimos aos diferentes filmes animados e, assim, entender porque o pixillation não é mera sub técnica do stop-motion.

considerações finais

Cada técnica de animação produz um regime estético próprio, operando diferentes sensibilidades na percepção de quem consome filmes animados. No stop-motion, a técnica imita a vida, fazendo-nos crer que os personagens agem e sentem como nós mesmos podemos fazer no mundo real, que mediado pela câmera, faz questão de escondê-la para que a ilusão seja completa. Mas no pixillation, é a vida que imita a técnica, buscando nas imprecisões dos movimentos truncados e nas ações estranhas dos personagens imitar um outro



tipo de vida, que é justamente aquele ilusionado pela técnica e onde a câmera se revela como um personagem central e ativo, e sua taxa de exibição (normalmente 8, 12 ou 24 fps) expõe uma realidade às avessas: uma surrealidade.

Pensar na animação através de técnicas que tem ou não relação com a câmera, mostra-se, assim, como um expediente produtivo para pensar quais os efeitos estéticos que as diferentes técnicas podem provocar na nossa percepção, o que cada uma faz diferente da outra e, conseqüentemente, o que acontece quando seu uso se torna aparentemente obsoleto a partir da evolução tecnológica e demanda comercial. Técnicas artesanais como stop-motion, pixillation e rotoscopia, apesar de trabalhosas e pouco automatizáveis talvez sigam sendo relevantes pela sua capacidade de nos enfeitiçar, ou seja, de alimentar nossa percepção por caminhos que outras não conseguem fazer.

referências

- BAZIN, André. O que é o cinema. São Paulo: Cosac Naify, 2014.
- BOZZETTI, Augusto Ramos. Animação espacial e o movimento das imagens na tecnocultura contemporânea. Tese (Doutorado) Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação. Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2024.
- CHODODENKO, Alan (org.). Essays on Animation. Sydney: Power Publications, 1991.
- GASEK, T. Frame-by-frame stop motion: the guide to non-traditional animation techniques. Oxford; Waltham, MA: Elsevier/Focal Press, 2012.
- GUNNING, Tom. Foreword: Hanna Frank's Pause. In: FRANK, Hanna. Frame by Frame – A Materialist Aesthetics of Animated Cartoons. Oakland : University of California Press, 2019.
- KILPP, Suzana. A traição das imagens. Porto Alegre: Entremeios, 2010.
- KERBER, Marina T. Mágica e animação: parada para substituição, stop motion e pixillation. Diálogo com a Economia Criativa, v. 4, n. 11, 2019.
- LAYBOURNE, K. The animation book. USA: Crown Publishers Inc., 1998.
- MANOVICH, Lev. The Language of New Media. Cambridge: MIT Press, 2001.
- WELLS, P. Understanding animation. 1. ed. Londres: Routledge, 1998.

Mini-Bio: Augusto Bozzetti é graduado em Produção Audiovisual pela ULBRA-RS e doutor em Ciências da Comunicação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos). É diretor, roteirista e animador, com inúmeros trabalhos produzidos para a TV e o cinema, incluindo a série de animação "X-Coração", exibida nos canais Disney XD e TV Brasil e o longa-metragem de ficção "Eu não vou dizer eu te amo". É também professor no curso de Design de Animação na Universidade Feevale, em Novo Hamburgo.